# Hướng Dẫn

# CHƠI CỜ VÂY



# LỜI GIỚI THIỆU

Theo lịch sử thì cờ Vây ra đời tại Trung Quốc cách đây từ 4000 đến 5000 năm. Đây là loại cờ vào loại cổ nhất thế giới. Nó tồn tại được đến ngày nay quả là một điều kỳ diệu. Nó đã vượt qua được thử thách của thời gian, đã được hết thế thế hệ này đến thế hệ khác truyền lại cho nhau.

Các nước chơi cờ Vây nhiều nhất là Trung Quốc, Nhật Bản, Hàn Quốc và các nước châu Á. Trung Quốc tuy là nơi phát sinh cờ Vây nhưng gần đây mới phát triển mạnh, trong lúc đó Nhật Bản luôn là nước mạnh nhất về cờ Vây từ xưa tới nay, Hàn Quốc cũng vậy. Hiệp hội cờ Vây thế giới được thành lập từ năm 1949 có 56 nước hội viên. Hàng năm Hiệp hội tổ chức hai giải Vô địch thế giới: giải cho những người nghiệp dư (amateur) và giải cho những người chuyên nghiệp (professionist). Các kỳ thủ cờ Vây tùy theo trình độ chơi sẽ được phong cấp, gọi là các đẳng. Cao nhất là 9 đẳng. Đẳng của người chơi chuyên nghiệp cao hơn đẳng của những người nghiệp dư.

Cờ Vây (tiếng Trung Quốc gọi là Vi Kỳ, tiếng Nhật gọi là Go hay Igo) là loại cờ có mục đích theo như tên gọi của nó: Vây chiếm đất, mở rộng lãnh thổ. Quân cờ và bàn cờ được sáng tạo ra trên cơ sở của thuyết âm dương và vũ trụ quan của người xưa: quân cờ tròn nhỏ và dẹt như cúc áo có hai màu trắng đen tượng trưng cho âm và dương, bàn cờ hình vuông có 19 đường kẻ ngang và 19 đường kẻ dọc tạo thành 361 giao điểm tượng trưng cho năm âm lịch gồm 361 ngày. Bốn góc của bàn cờ tượng trưng cho 4 mùa. Luật chơi rất đơn giản, dễ hiểu.

Như đã nói, mục tiêu của một ván cờ là chiếm "đất". Ai chiếm nhiều hơn, người đó thắng cờ. Muốn chiếm đất tất phải có giao chiến. Đã giao chiến ắt phải dùng tới binh pháp. Binh pháp thì thiên biến vạn hoá : Chiến lược, chiến thuật, dàn trận, công kích, lui quân, mai phục, chặn đường, rượt đuổi, vây ép, đột phá, thế thủ, bắt tù binh... trăm mưu nghìn kế

được tha hồ thi thố. Những bậc cao thủ thường không ham cái nhỏ mà bỏ cái lớn, họ nhường tiểu tiết lấy đại cục, để đạt được mục đích cuối cùng là chiếm được những vùng lãnh thổ rộng lớn hơn đối phương, giành thắng lợi.

Ngày nay cờ Vây được giới doanh nghiệp rất ưa thích vì qua cờ vây người ta tìm thấy bóng dáng của thương trường, của sự cạnh tranh hòa bình trên mặt trận kinh tế. Chơi cờ Vây không chỉ là giải trí mà còn có dịp để tỏ rõ phẩm chất và bản lĩnh của mình.

Ở các triều đại trước, cờ Vây cũng đã từng được chơi ở nước ta. Nhưng rồi bẵng đi một thời gian rất dài, cờ Vây gần như biến mất. Mãi cách đây 5, 6 năm cờ Vây mới trở lại.

Tuy mới vào Việt Nam nhưng cờ Vây đã thu hút đông đảo người chơi, nhất là ở các thành phố và trong giới học sinh, thanh niên. Tháng 6 năm 1999, Hiệp hội cờ Vây thế giới đã kết nạp Việt Nam làm thành viên chính thức và từ đó đã thường xuyên mời các đấu thủ cờ Vây Việt Nam tham gia giải Vô địch thế giới cờ Vây nghiệp dư (amateur) được tổ chức tại các thành phố Nhật Bản.

Cờ Vây là trò chơi để giải trí, thư giãn, vui vầy cùng bè bạn hay những người thân trong gia đình. Cờ Vây cũng là môn thể thao được tổ chức thành các giải đấu. Tiếp theo những thành tích vẻ vang của cờ Vua và cờ Tướng trên đấu trường quốc tế, chúng ta hy vọng rằng cờ Vây cũng sẽ góp phần làm vẻ vang cho thể thao nước nhà.

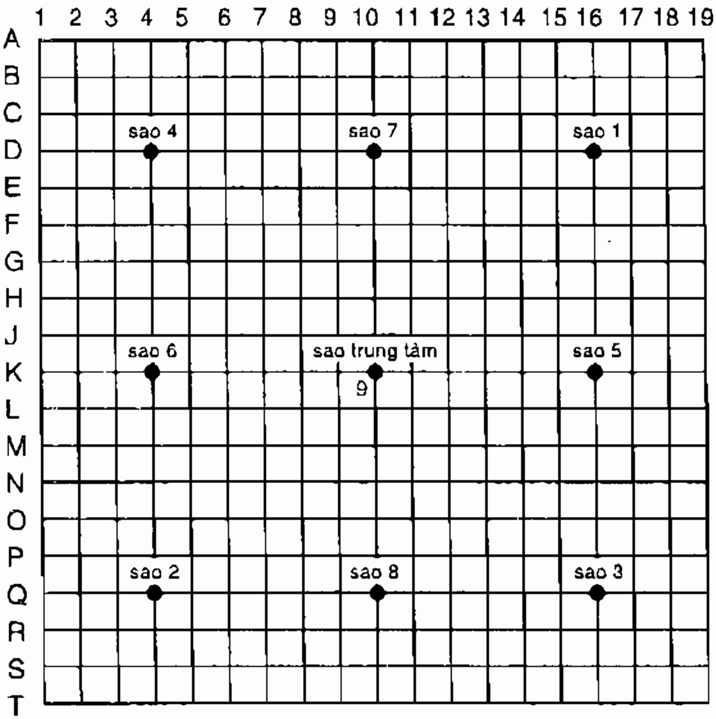
Nhận thấy nhiều người ở nước ta ham thích chơi cờ Vây, nhất là các bạn trẻ, trong lúc tài liệu còn ít ỏi, chúng tôi giới thiệu với các bạn có ý ham thích và muốn tìm hiểu những vấn đề cơ bản về cờ Vây tập sách "HƯỚNG DẪN CHƠI CỜ VÂY" với hy vọng nó sẽ góp phần phổ cập trò chơi, môn thể thao trí tuệ mới này. Trong lần đầu biên soạn hẳn không tránh khỏi những sai sót, rất mong sự góp ý của các bạn.

NHÓM BIÊN SOẠN

PHẦN I

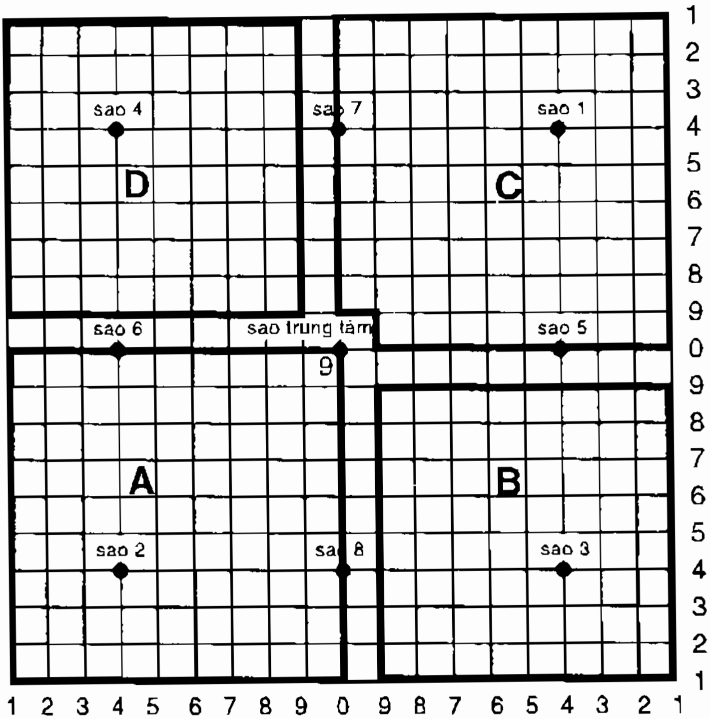
# BÀN CỜ, QUÂN CỜ

Bàn cờ chuẩn được làm bằng gỗ , hình vuông có kích thước mỗi cạnh là 46X43 cm, bề dày 3 cm. Trên bề mặt có 19 đường kẻ dọc và 19 đường kẻ ngang, cắt nhau tạo thành 361 giao điểm. Các giao điểm chính là nơi để đặt quân cờ (hình 1)




*Hình 1* : Bàn cờ vây

Cũng có trường hợp muốn cụ thể hóa hơn các vùng trên bàn cờ Vây, người ta đặt ra các khu vực và ký hiệu dòng, cột theo kiểu thứ hai. Tuy nhiên các trận đấu trong nước hiện nay và giải đấu ở Nhật Bản người ta thiên về dùng cách ký hiệu cột và dòng như hình 1. Thật ra thì điều này không quan trọng lắm vì khi chơi không ai chú ý tới các ký hiệu trên bàn cờ, chỉ có trọng tài là người phải ghi biên bản mới quan tâm tới việc này mà thôi.




*Hình 2* : Bàn cờ được chia khu vực và đánh số kiểu khác

Khi hai người ngồi chơi, bàn cờ có thể được đặt trên một cái giá ngang tầm ngồi để chơi cho thoải mái.

Đối với những người mới chơi hay muốn chơi một ván kết thúc nhanh, có thể dùng bàn cờ chỉ có 9, 11, 13, 15 hay 17 đường nhưng thông thường nhất là 13x13 đường.

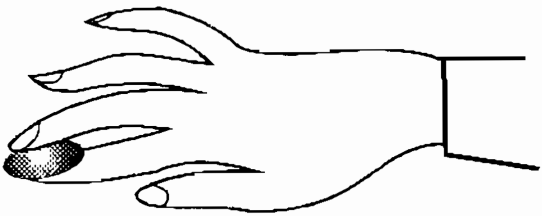
Cũng có thể tự tạo bàn cờ Vây bằng gỗ mỏng, giấy các-tông hay nhựa..., các đường kẻ phải thật song song, đều nhau để tạo ra các ô vuông chuẩn xác.

Quân cờ hình tròn, hơi dẹt như cúc áo. Bộ quân cờ chuẩn có 180 quân màu Trắng và 181 quân màu Đen, đường kính 2,2cm (to nhỏ hơn một chút cũng được, nhưng không được lớn hơn kích thước ô vuông bàn cờ), tâm quân cờ dày hơn mép, được làm bằng nhựa hay các chất liệu khác. Có hai hộp đựng quân, mỗi hộp đều có nắp, khi chơi nắp được lật ngửa để chứa "tù binh".

Trên bàn cờ có 9 giao điểm được đánh dấu gọi là 9 sao. Ở chính giữa là sao trung tâm (thiên nguyên), còn 8 sao kia chia đều nằm chung quanh, có 4 sao ở góc và 4 sao ở cạnh.

Nếu chơi giải trí thì không cần ghi chép, nhưng trong thi đấu thì diễn biến ván đấu phải được ghi chép đầy đủ (gọi là ghi biên bản). Muốn ghi được thì trên bàn cờ người ta quy ước một cách tưởng tượng các tọa độ, đánh dấu bàn cờ thành 4 khu vực và đánh số thứ tự hàng và cột (hình 2).

Khi đặt một quân vào bàn người ta không cầm mà kẹp quân vào giữa ngón trỏ và ngón giữa như hình 3.



*Hình 3* : Cách kẹp quân để đặt vào bàn

## PHẦN II

# NHỮNG ĐIỀU LUẬT CƠ BẢN

Cờ Vây có 9 điều luật cơ bản:

**Điều 1:** Cờ Vây là trò chơi giữa hai đối thủ.

**Điều 2**: Một đấu thủ đi quân Trắng còn đấu thủ kia đi quân Đen. Đấu thủ cầm quân Đen đi trước (trừ trường hợp đấu chấp thì bên Trắng đi trước).

**Điều 3**: Quân cờ được đặt vào giao điểm của các đường kẻ.

**Điều 4**: Mỗi một quân cờ khi đã được đặt vào vị trí thì không được phép di chuyển nữa (trừ trường hợp bị bắt làm tù binh, thì phải bị nhấc ra ngoài, sẽ nói ở điều 6).

**Điều 5**: Đấu thủ nào chiếm được nhiều đất hơn thì thắng ván cờ.

**Điều 6**: Các quân cờ bị đối phương làm cho hết "khí" thì gọi là "tù binh" và bị nhấc ra khỏi bàn cờ.

**Điều 7**: Không được đặt quân vào vị trí không còn "khí".

**Điều 8**: Có những quy ước đặc biệt cho trường hợp "tranh chấp" lẫn nhau, được gọi là "ko", sẽ giải thích sau.

**Điều 9**: Sẽ có những điều luật riêng cho việc đánh có chấp.

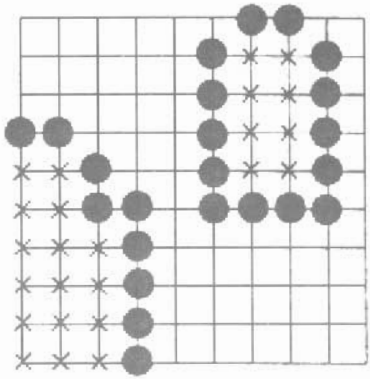
Từ điều thứ nhất đến điều thứ 4 thì không phải giải thích gì thêm, nhưng từ đều thứ 5 đến điều thứ 9 sẽ có kèm những giải thích và minh họa cụ thể.

# NHỮNG ĐỊNH NGHĨA CHÍNH

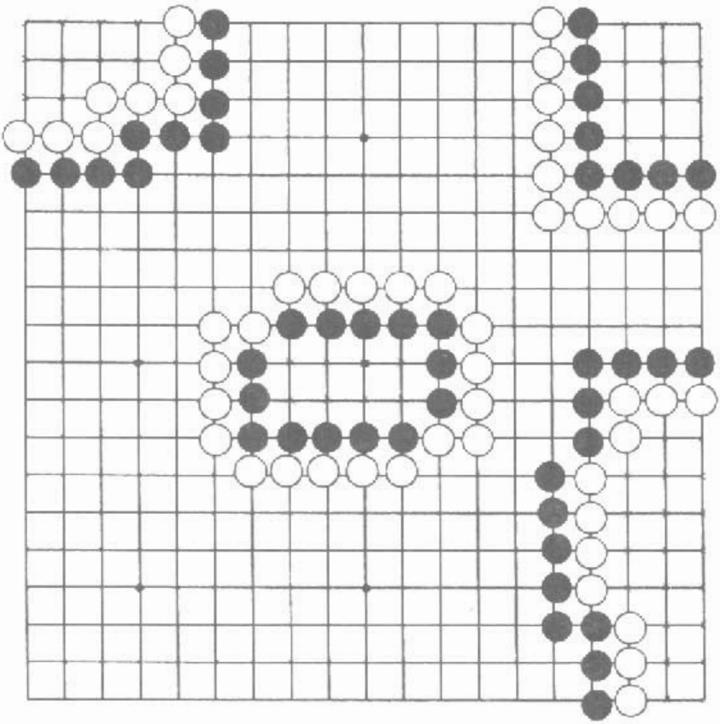
**1- VÙNG ĐẤT** (còn gọi là lãnh thổ hay territory):

Là các giao điểm trống (không có quân) được các quân của một bên vây kín chung quanh. Xem hình vẽ (trong đó có đất ở góc và đất ở giữa bàn cờ được gạch chéo).

Mục đích của mỗi bên chơi là tìm cách vây kín được càng nhiều đất càng tốt, để khi kết thúc ván cờ, đếm đất ai nhiều hơn thì người đó thắng. Trong khi tranh giành đất đồng thời tìm cách vây bắt quân đối phương, loại trừ quân đối phương ra khỏi bàn cờ (bắt tù binh) mà thực chất cũng là chiếm đất vì mỗi một tù binh bị bắt sẽ cho một giao điểm trống.

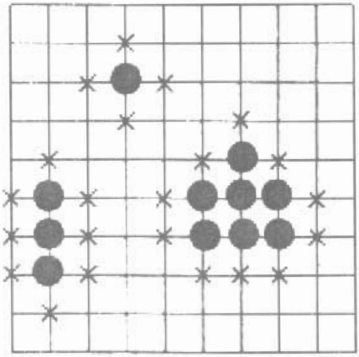


Hình dưới là một số hình ảnh vây quân để tạo ra vùng đất. Kích thước của vùng đất được đếm bởi số giao điểm chứa trong nó. Vùng đất ở góc chỉ cần dùng ít quân mà chiếm được nhiều do các góc và các cạnh đã thay thế cho quân. Vùng đất ở giữa, ngược lại, dùng quân nhiều mà chiếm được ít. Các đấu thủ phải nhớ điều này trong khi chơi.



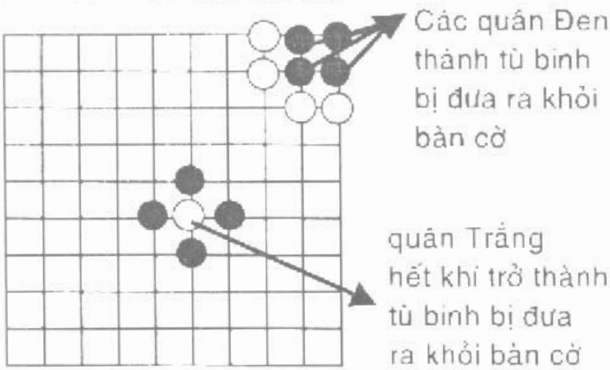
## 2- ĐÁM QUÂN VÀ KHÍ CỦA ĐÁM QUÂN:

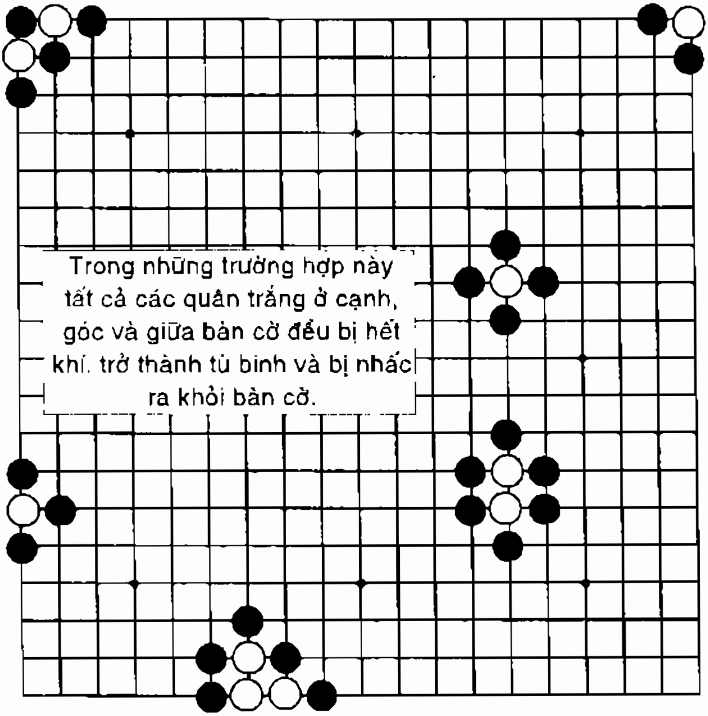
Đám quân gồm một quân hay nhiều quân của một bên nằm liền nhau theo hàng dọc hay hàng ngang. Khí của đám quân là những giao điểm trống nằm sát bên đám quân đó



## 3- ĂN QUÂN HAY BẮT QUÂN (CAPTURE)

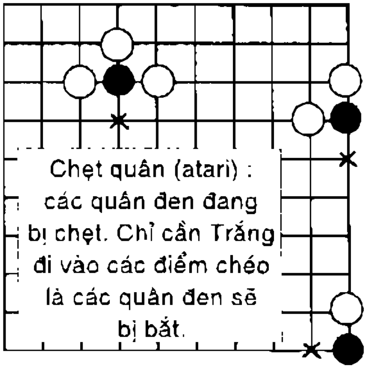
Khi một bên đi quân chẹn nốt khí cuối cùng của đám quân đối phương, khiến cho đám quân của đối phương không còn khí nào nữa, thì tất cả các quân của đám quân này coi như "chết hẳn" và bị nhấc ra khỏi bàn cờ (thuật ngữ gọi đám quân này là "tù binh"). Mỗi bên sẽ để riêng tù binh của mình để dùng tính điểm vào cuối ván cờ.




Trong những trường hợp này
tất cả các quân trắng ở cạnh,
góc và giữa bàn cờ đều bị hết
khí, trở thành tù binh và bị nhấc
ra khỏi bàn cờ.

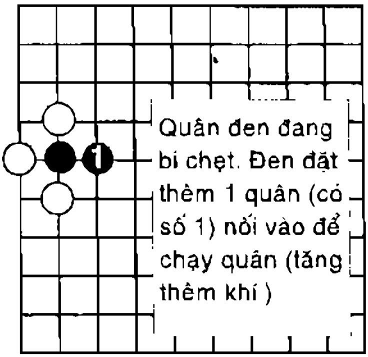
## 4- CHẸT QUÂN (ATARI)

Là nước đi khiến đám quân của đối phương chỉ còn lại một khí duy nhất. Quân hay đám quân đó gọi là "quân bị chẹt". Thông thường có 2 vị trí để chẹt quân, việc chọn vị trí nào để chẹt quân là tùy thuộc vào việc chạy của của đám quân đang bị chẹt (hình vẽ).



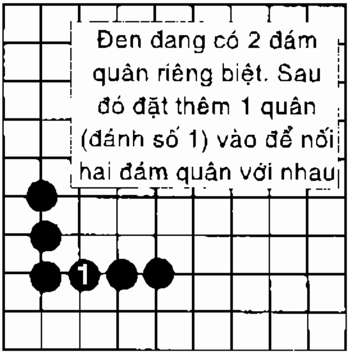

## 5- CHẠY QUÂN:

Khi một đám quân có nguy cơ bị bắt hay đang bị chẹt thì nó phải tìm đường tháo chạy bằng cách nối dài đám quân của mình ra để có thêm khí. Việc nối dài này được gọi là chạy quân (xem hình).



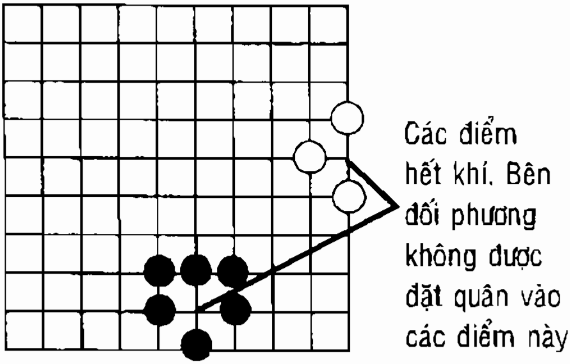
**6- NỐI ĐÁM QUÂN:**

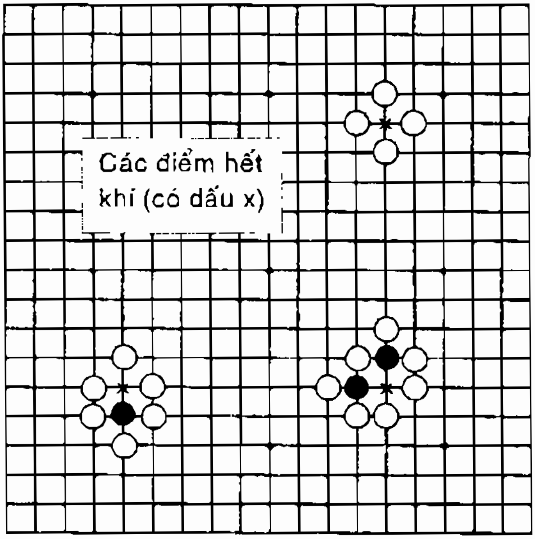
Là nước đi làm cho hai đám quân riêng lẻ trở thành một đám quân mới duy nhất, với mục đích là phá vây, tăng thêm khí cho đám quân mới này.




**7- ĐIỂM HẾT KHÍ:**

Là giao điểm mà tất cả các khí chung quanh nó đã bị đối phương chiếm hết cả (hình vẽ).



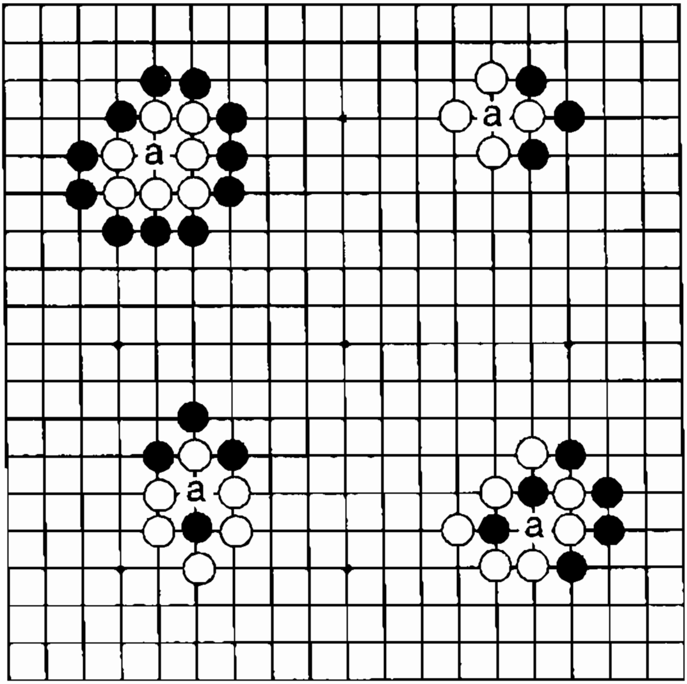



Không được đặt quân vào "điểm hết khí " (trừ trường hợp đặt vào là bắt ngay được quân đối phương hay trường hợp "ko" mà chúng ta sẽ nói tới sau). Vậy có hai loại nước cấm :

1) Cấm đi vào giao điểm đã bị đối phương chặn hết khí.

2) Cấm đi vào giao điểm còn lại cuối cùng của đám quân đã bị đối phương vây chặt (Xem hình trên).

Tuy nhiên phải lưu ý có những nước tuy bị đối phương vây mà không cấm. Như hình dưới, bên Đen vẫn có thể đi vào những giao điểm trống, vì khi đi vào đó Đen sẽ ăn ngay các quân Trắng (vì làm cho đám quân Trắng bị mất hết khí)


a
a
a
a

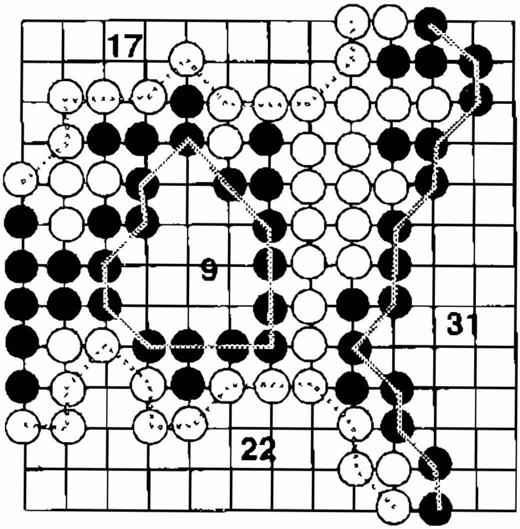
**8- VÂY CHIẾM ĐẤT:**

Mỗi bên có thể chiếm đất bằng 2 cách:

- Nối liền các quân của mình cùng với các góc, các cạnh của bàn cờ thành một vùng khép kín. Diện tích bên trong vùng khép kín này chính là đất chiếm được của bên đó.

- Nối liền các quân với nhau thành một vòng khép kín (xem hình vẽ)

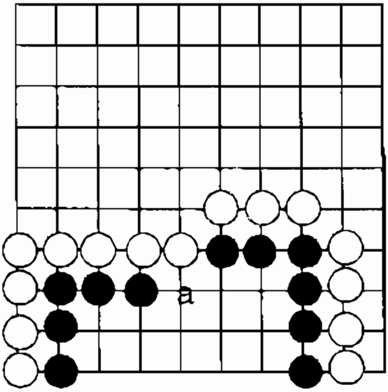
Nhìn vào hình vẽ ta thấy những vùng đất khác nhau do hai bên chiếm được : Trắng có 2 vùng, một vùng chứa 17 giao điểm, một vùng chứa 22 giao điểm. Đen cũng chiếm được 2 vùng : một vùng giữa bàn cờ 9 giao điểm và vùng kia 31 giao điểm. Tính tổng cộng Trắng được 39 điểm, Đen được 40 điểm.



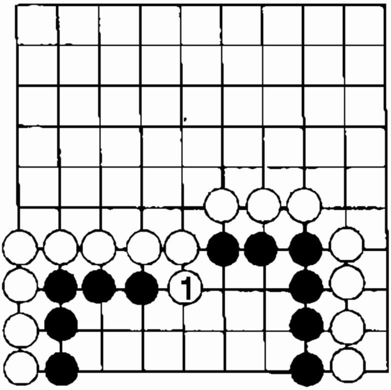
Bạn có thể ghi nhớ rằng vùng đất sẽ không được hoàn chỉnh nếu để cho đối phương thâm nhập vào.

**a) Xâm nhập từ bên ngoài:** Mỗi bên phải chuẩn bị để phòng sự xâm nhập của đối phương khi xuất hiện một số khu vực trong vành đai quân của của mình bị đứt quãng.

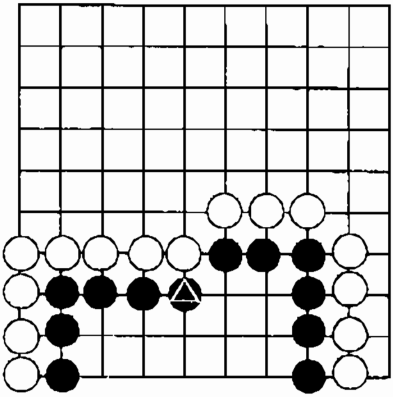
***Hình thứ nhất:*** Vùng đất của bên Đen trong trường hợp này không hoàn chỉnh, nó bị đứt quãng tại điểm "a".




***Hình thứ hai:*** Nếu Trắng đi vào vị trí 1 thì vành đai của Đen bị cắt đứt và Đen sẽ hoàn toàn không còn đất nữa.



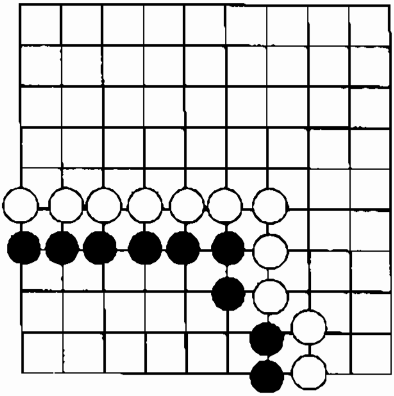
***Hình thứ ba*** : như thế Đen phải đi thêm một quân vào vị trí hổng đó để nối liền vành đai của mình và có được 12 điểm.



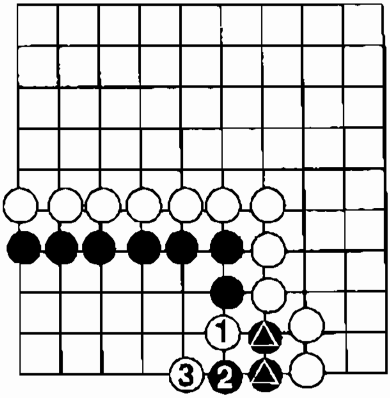
**b) Những khuyết tật của vành đai bao vây :**

Khi vây quân đối phương, bao giờ cũng phải tạo ra vành đai gồm các quân nối liền nhau, nhưng phải chú ý những khuyết tật tại các điểm nối quân theo đường chéo. Phải học cách để không xảy ra khuyết tật.

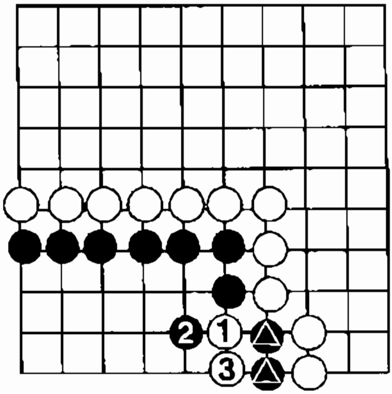
***Hình thứ nhất:*** Đây là vùng đất hoàn chỉnh của Đen, nhưng liệu nó có hoàn chỉnh được lâu không?



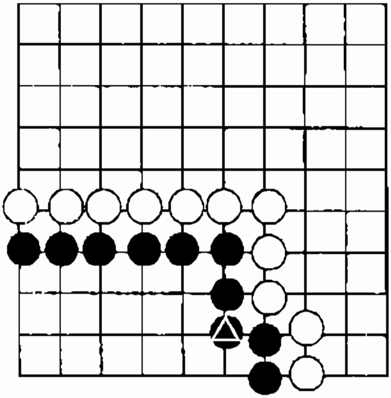
***Hình thứ hai***: Khi Trắng cắt ở vị trí 1 thì Đen bắt đầu gặp rắc rối, vì hai quân Đen lập tức bị chẹt, thậm chí cả khi Đen muốn nối quân ở vị trí 2 thì Trắng sẽ đi vào vị trí 3 và bắt gọn 2 quân Đen.




***Hình thứ ba:*** Ngay cả khi Trắng cắt vào vị trí 1, Đen có thể chịu hy sinh 2 quân Đen bằng cách đi quân vào vị trí 2, nhưng dù đi như thế thì sau đó vẫn bị thiệt hại lớn.

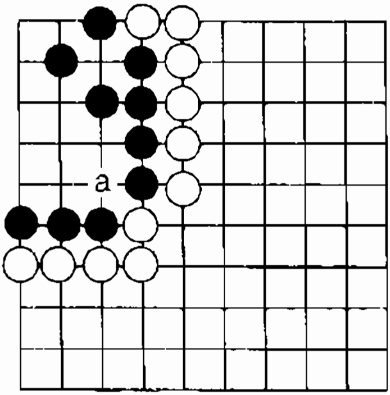


***Hình thứ tư***: Như vậy nước đi đúng đắn nhất của Đen là mau chóng bịt lỗ thủng bằng cách đi quân vào vị trí (hình tam giác) để đảm bảo an toàn, tránh mọi xâm nhập của đối phương.

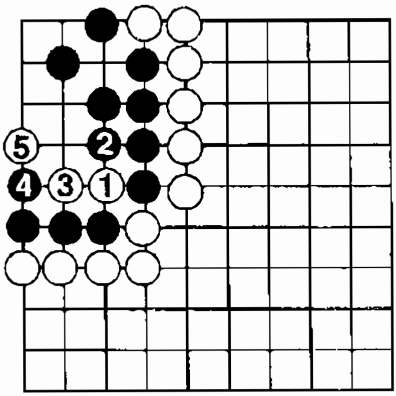


**c) Các điểm cắt:**

***Hình thứ nhất***: Vùng đất của Đen liệu đã hoàn toàn an toàn chưa? Chưa, vì còn một điểm "a" là điểm mà đối phương có thể lợi dụng để bẻ gãy vành đai của Đen.

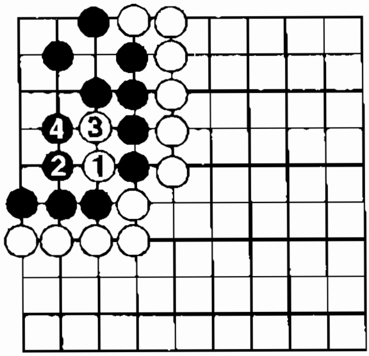


***Hình thứ hai:*** Vấn đề đặt ra là làm thế nào để chống lại sự xâm nhập này. Nếu đã bị đối phương xâm nhập thì phải tìm cách mau chóng bao vây và bắt quân xâm nhập. Còn nếu trong trường hợp này mà Đen đi vị trí 2 thì Trắng sẽ đi tiếp vị trí 3, thì dù Đen có chống đỡ ở vị trí cũng vô ích vì Trắng sẽ đi ở vị trí 5 và bắt cả 4 quân Đen, phá tan vành đai của Đen.

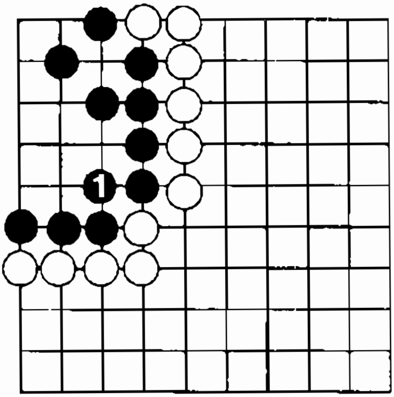



***Hình thứ ba:***

Đen phải bình tĩnh nghĩ cách chặn quân xâm nhập bằng cách đi quân Đen vào vị trí 2. Trắng sẽ phải đi vào vị trí 3, Đen đi tiếp vào vị trí 4 và bắt gọn 2 quân Trắng xâm nhập. Khi Đen đã ứng phó hữu hiệu thì Trắng không nên mạo hiểm nữa.

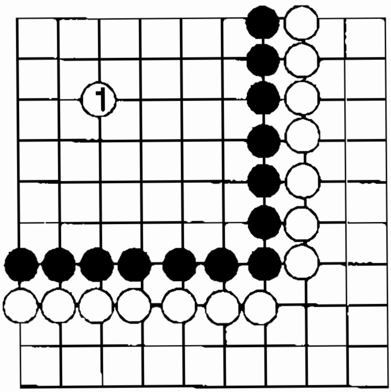


***Hình thứ tư:*** Nhưng tốt nhất là hãy bảo vệ an toàn lãnh thổ của mình bằng cách đi một quân đen vào vị trí 1, thế là Trắng hết đường xâm nhập.

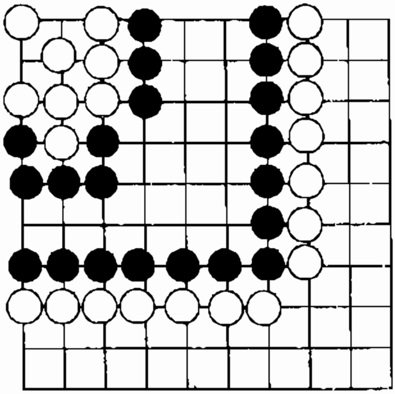



**d) Xâm nhập bằng quân đơn:** Đây không phải xâm nhập bằng cách nối quân từ ngoài vào mà bằng cách nhảy dù ngay vào bên trong lãnh thổ của đối phương bằng những quân lẻ.

***Hình thứ nhất:*** Rõ ràng lãnh thổ của Đen là 36 điểm hoàn chỉnh. Nhưng Trắng đặt vào bên trong lãnh thổ đó một quân ở vị trí 1 nhằm tạo mắt bên trong.



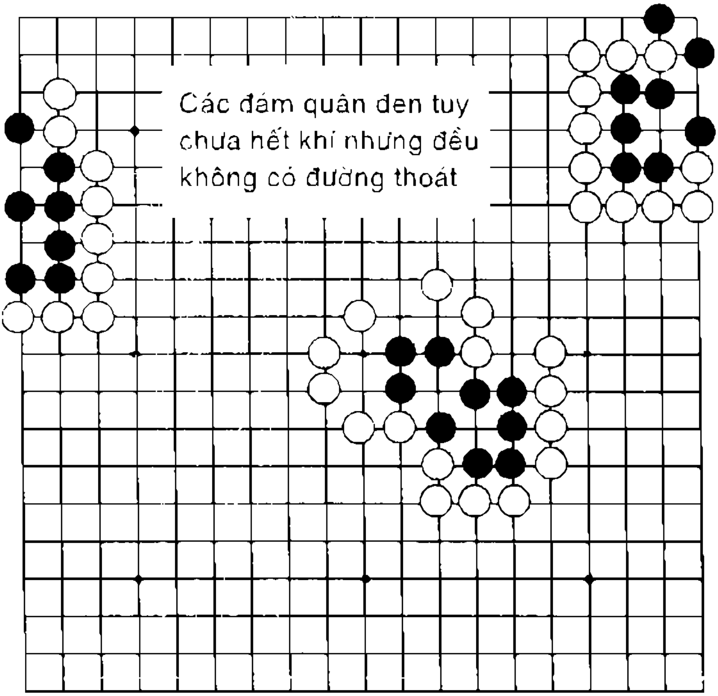
***Hình thứ hai:*** Trắng nhảy dù và tạo được một đám quân ngay trong lãnh thổ của Đen,dù Đen đã cố gắng vây lại nhưng Trắng đã tạo được một mắt có 2 điểm hết khí nên Đen không thể bắt đám quân Trắng này làm tù binh. Do nhảy dù này mà đất của Đen từ 36 bị giảm còn 18. Trắng thêm được 2 điểm trống. cuối ván điền quân vào, Đen mất tổng số tới 20 điểm.

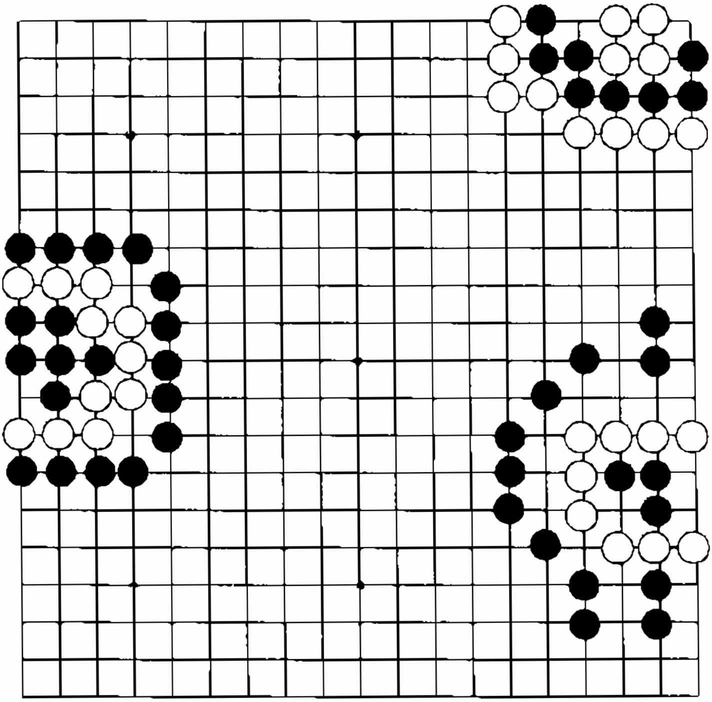


### 9- KHÁI NIỆM VỀ "SỐNG" VÀ "CHẾT" CỦA ĐÁM QUÂN

Khi một quân được đặt vào bàn cờ, bao giờ nó cũng có khi chung quanh. Nhưng trong quá trình diễn biến ván cờ, cả hai đấu thủ đều tìm cách cướp khí của đám quân đối phương. Khi hoàn toàn hết khí thì đám quân đó trở thành tù binh, bị nhấc ra khỏi bàn cờ, lúc đó người ta nói rằng đám quân đó "chết hẳn" (như đã giải thích ở phần ăn quân).

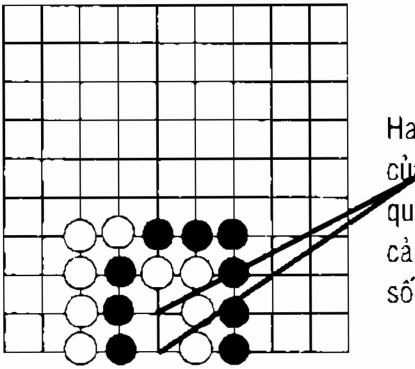
Có những đám quân tuy có vẻ đang sống nhưng thật ra là chết vì trước hay sau cũng không có đường thoát (2 hình dưới)



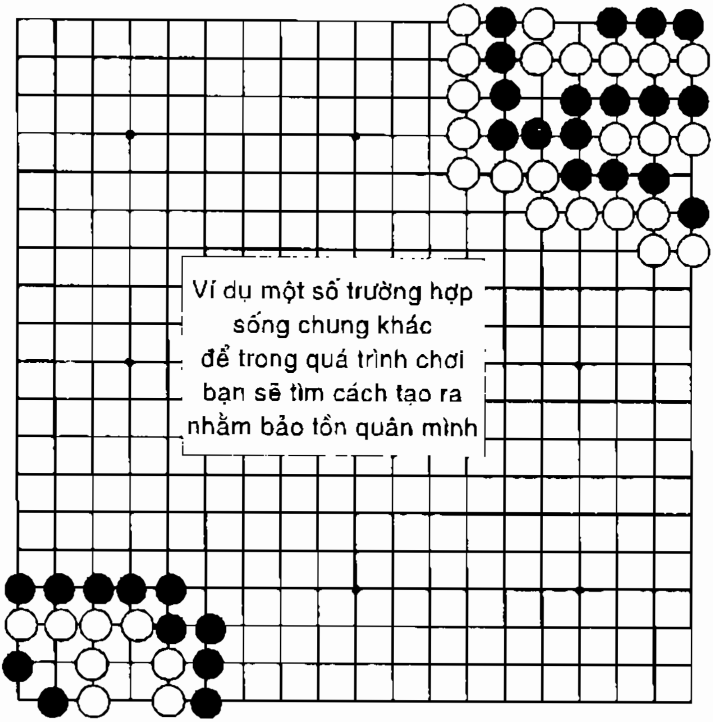


Mỗi bên đều cố gắng bằng mọi cách cho quân mình tránh bị bắt làm tù binh mà còn tạo ra cho đám quân mình cuộc sống "vĩnh viễn". tức là làm cho đối phương không còn khả năng tiêu diệt hết khí của đám quân mình. Muốn tạo cho đám quân mình cuộc sống "vĩnh viễn" thì người chơi có hai phương pháp hiệu nghiệm:

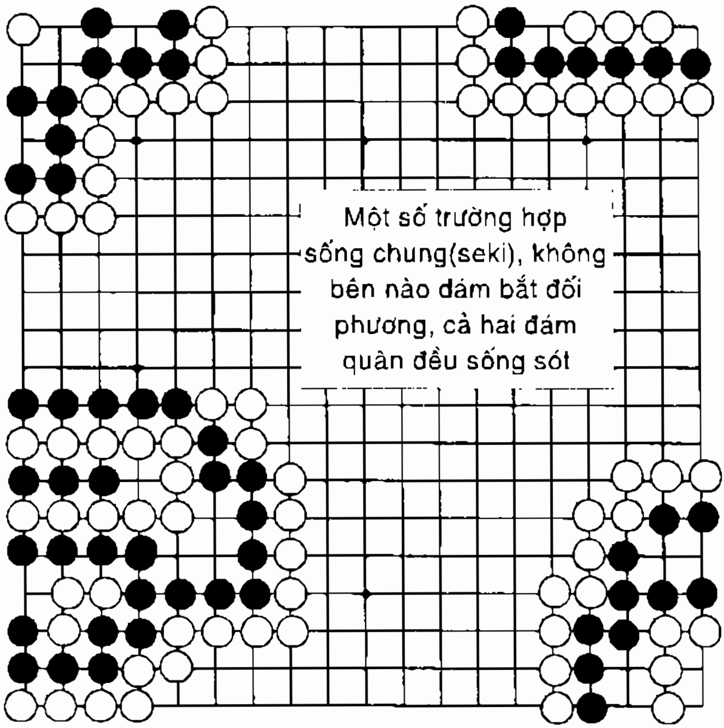
***a) Sống chung (seki):*** Nhìn vào hình vẽ




Ta thấy rằng đám quân Đen đang sống chung với đám quân Trắng bởi vì cả hai đám quân này có hai khí chung. Mỗi bên đều không dám đưa quân vào chẹn một trong hai khí chung này. Lý do rất dễ hiểu: nếu Trắng đặt thêm bất cứ một quân vào một trong hai khí thì đến lượt Đen sẽ đặt quân mình vào khí còn lại và bắt một đám quân Trắng làm tù binh. Còn nếu đến lượt Đen nếu Đen đặt một quân vào một trong hai khí thì tới lượt Trắng, Trắng sẽ đặt quân vào khí còn lại để bắt một đám quân Đen làm tù binh. Chính sự "gầm ghè" giữa hai bên như vậy khiến cho các đám quân của hai bên tồn tại cho tới cuối ván cờ mà không bị bắt làm tù binh.



Ví dụ một số trường hợp
sống chung khác
để trong quá trình chơi
bạn sẽ tìm cách tạo ra
nhằm bảo tồn quân mình

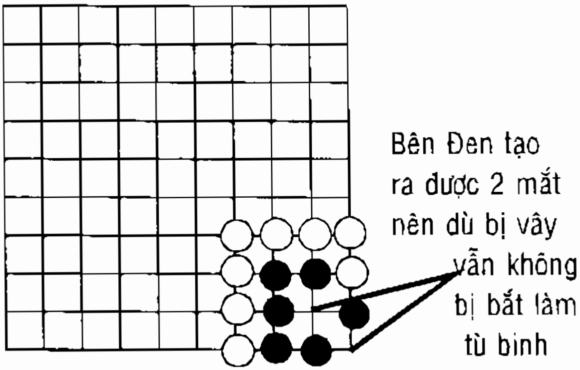


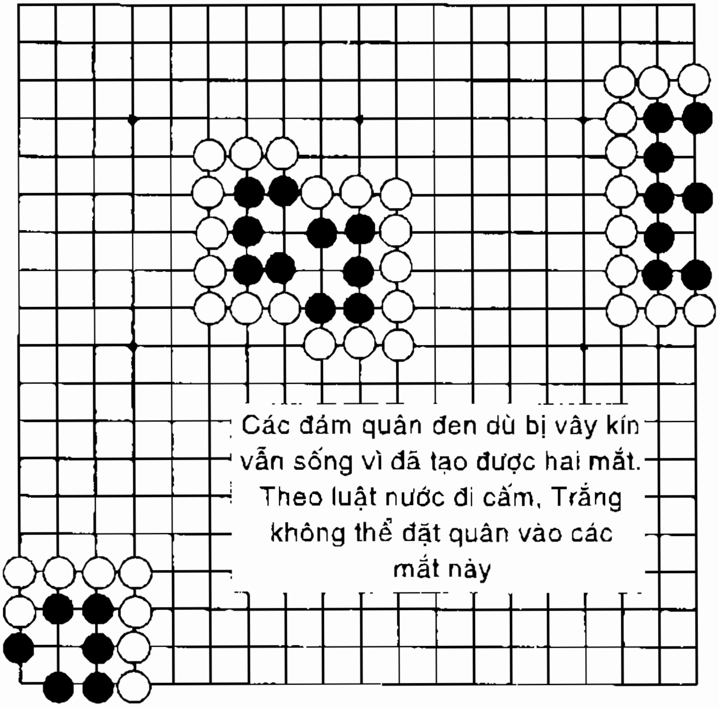

***b) Làm hai mắt***: Nhìn vào hình vẽ trang sau

Ta thấy các đám quân Đen đã bị quân Trắng vây chặt không còn thoát đi đâu được, thế nhưng đám quân Đen vẫn không bị bắt làm tù binh, tức là chưa chết hẳn vì đám quân Đen còn có 2 mắt (tức hai khí), nghĩa là đám quân Đen vẫn còn khí để thở. Quân Trắng không thể chẹn nốt hai khí này vì theo luật đây là hai "điểm hết khí". Và như vậy đám quân đen vẫn được sống vĩnh viễn.

Ngoài trường hợp chết thật sự (thành tù binh) và sống "vĩnh

viễn" nhờ "sống chung" và "làm hai mắt" như trên thì các đám quân của mỗi bên còn có một trạng thái nữa gọi là "chết kỹ thuật" khi mà đám quân bị bao vây nhưng không có sự sống chung cũng như không có được "hai mắt". Trong quá trình chơi ván cờ đám quân bị vây hãm và đang bị "chết kỹ thuật" này có thể được các đồng đội giải cứu để hồi sinh (ví dụ như các quân đối phương đang tham gia vây hãm bị bắt làm tù binh, hay vòng vây bị phá). Nhưng nếu không được giải cứu hay hồi sinh thì tới cuối ván cờ tất cả những quân bị vây đang "chết kỹ thuật" này (kể cả vẫn còn khí ) sẽ được coi như chết thật sự và bị nhấc ra khỏi bàn như những tù binh vậy.





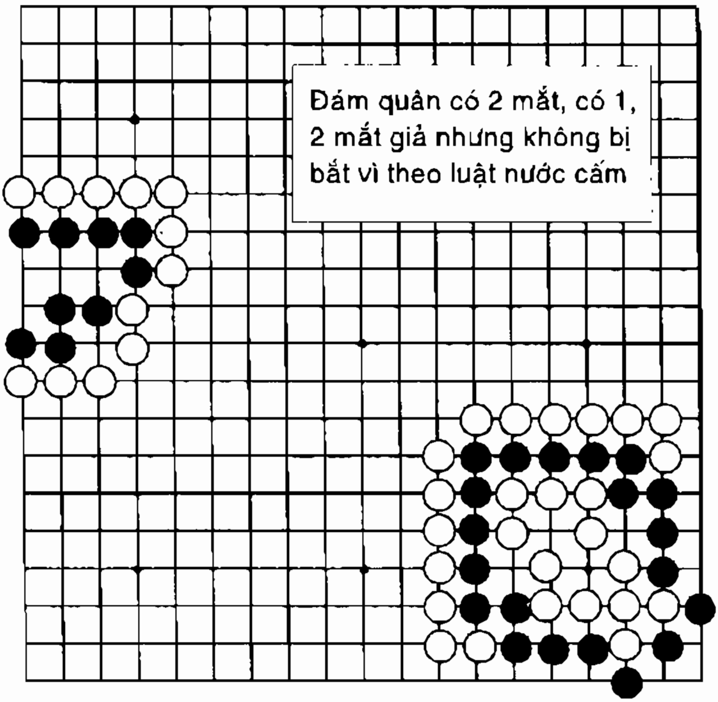

**10- MẮT LÀ GÌ ?**

Như trên ta nói tới mắt. Nhưng mắt là gì ? Mắt được định nghĩa một cách đơn giản sau đây: Mắt là một giao điểm trống bị quân đối phương vây kín. Có 2 loại mắt : Mắt nhỏ và mắt to. Mắt nhỏ gồm từ 1 đến hai giao điểm. Mắt to có từ 3 giao điểm trở lên.

***Mắt thật và mắt giả:*** Mắt thật là mắt hoàn chỉnh, không

có khiếm khuyết, các vị trí đều có đủ quân. Mắt giả là mắt thiếu quân, và về sau có thể sẽ không còn là mắt nữa.

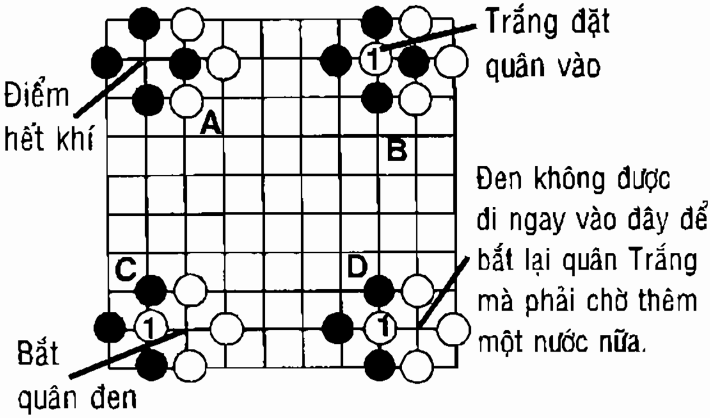


**TÌNH HUỐNG "KO" VÀ LUẬT TRANH CHẤP:**

Đây là một trường hợp đặc biệt mà điều 8 phần luật đã nói tới. Nó được diễn tả như sau:

Bên Đen còn có một điểm hết khí (xem hình vẽ).



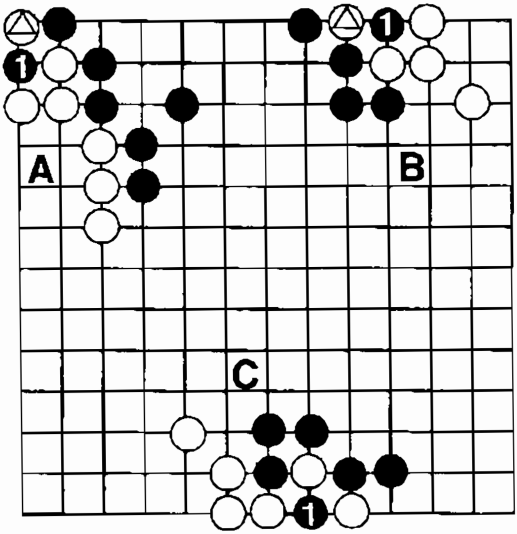

Nếu Trắng đặt quân mình vào vị trí 1 thì ăn một quân Đen, đồng thời tạo ra một điểm hết khí mới của Trắng. Đến lượt Trắng đi, cũng lại đặt quân vào điểm hết khí này và ăn lại một quân Đen đồng thời tạo ra một điểm hết khí mới của Đen. Hai bên cứ ăn đi ăn lại như thế không bao giờ chấm dứt được. Nó dẫn tới sự tranh chấp vĩnh viễn khiến ván cờ trở nên vô nghĩa. Để tránh việc này (hiện tượng"ko") người ta quy ước như sau

Khi một bên ăn quân theo kiểu tranh chấp thì bên kia không được ăn lại theo kiểu tranh chấp đó mà phải đi ít nhất một nước khác rồi sau đó mới được ăn lại theo kiểu tranh chấp. Nhờ quy định này, một bên sẽ có thể đặt một quân của mình vào giao điểm hết khí đó và chấm dứt tình trạng ăn đi ăn lại mãi.

## TRƯỜNG HỢP "KO" Ở GÓC VÀ CẠNH

Bạn phải rất chú ý trường hợp này để khỏi bị nhầm lẫn.

***Hình A :*** Đen đi vào vị trí 1 để bắt quân Trắng có ký hiệu tam giác. Trắng không được đi vào nơi vừa bị mất quân, mà chỉ có thể bắt lại theo kiểu "ko" sau khi đã đi một nước khác.



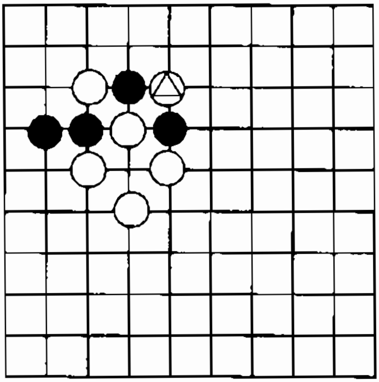

***Hình B :*** Đen đi 1 để bắt Trắng và Trắng cũng chỉ bắt lại Đen sau một nước đi khác.

***Hình C :*** Một trường hợp tương tự ở cạnh.

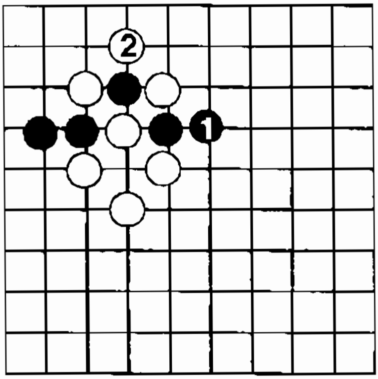
## NHỮNG TRƯỜNG HỢP "KO" KHÓ THẤY HƠN

Thường hay xảy ra những trường hợp phức tạp hơn khi ăn đi ăn lại theo luật "ko".

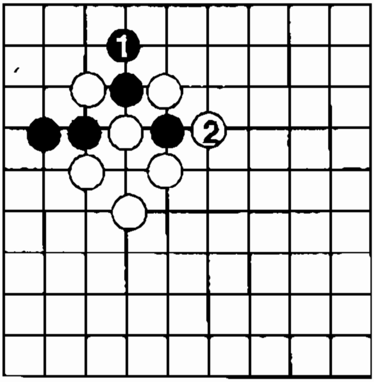
***Hình thứ nhất :*** Trắng đi hình tam giác và đặt Đen vào tình thế tranh chấp "ko".



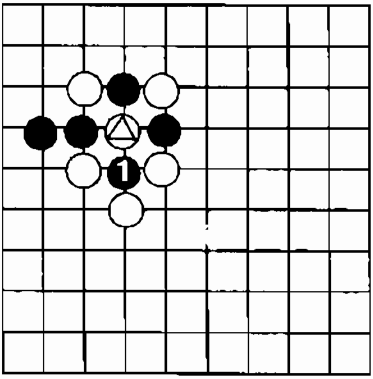
***Hình thứ hai***: Nếu Đen đi ở vị trí 1 Trắng sẽ đi nước 2 để bắt quân Đen.




***Hình thứ ba***: Nếu Đen không đi ở vị trí như ở hình 1 mà đi ở vị trí 1 ở hình 3, thì Trắng sẽ đi 2 để bắt Đen.




***Hình thứ tư:*** Tất nhiên là Đen có thể đi vị trí 1 mới và bắt quân Trắng (hình tam giác). Hơn thế, Đen có thể nối quân khi Trắng chơi một nước không có ý nghĩa.



# CÁCH TÍNH THẮNG THUA MỘT VÁN CỜ

Khi không còn một nước đi nào để có thể mở rộng hay thu hẹp lãnh thổ nữa thì ván cờ coi như kết thúc.

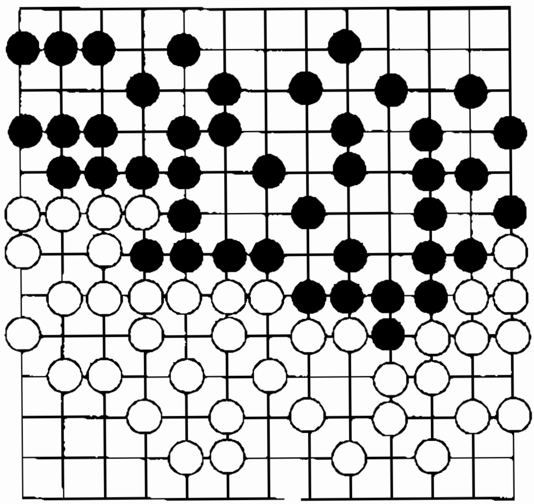
Trong thực tế có những trường hợp bên trong vùng đất của một bên còn nhiều giao điểm trống (do bên đó đã bắt được một nhóm tù binh lớn chẳng hạn... ) Vào cuối ván cờ, bên đối phương có ý muốn "nhảy dù" vào vùng trống này để giành thêm đất chứ không chịu kết thúc ván cờ. Khi đó ván cờ được tiếp tục và bên đang vây có thể nhường cho đối phương đi nhiều nước liên tiếp mà không cần đi nước đối đáp (hoặc chỉ cần đối đáp khi thấy có nguy cơ). Nói chung trường hợp cố sức "nhảy dù" này ở cuối ván cờ sẽ không đem lại kết quả vì sẽ bị bao vây tiếp và tiêu diệt (bị bắt làm tù binh). Chỉ có điều là sự kéo dài nài này khiến bị thiếu quân (vượt quá số 180 và 181). Khi đó hai bên phải đổi số tù binh bằng nhau cho nhau để có quân chơi tiếp. Trường hợp này rất ít xảy ra.

Ở đây ta trình bày cách tính điểm đã được các đấu thủ cờ Vây của ta cũng như các cuộc thi đấu giải Vô địch nghiệp dư tại Nhật Bản áp dụng. Tức là tính điểm theo kiểu Nhật Bản.

Phải bảo quản số tù binh, khi ván cờ kết thúc thì đặt tù binh Đen vào đất của Đen, tù binh Trắng vào đất của Trắng. Sau đó đếm số giao điểm trống còn lại của hai bên. Lấy chúng trừ đi nhau. xem các hình vẽ minh họa cách đếm sau).

## VÁN CỜ ĐÁNH XONG

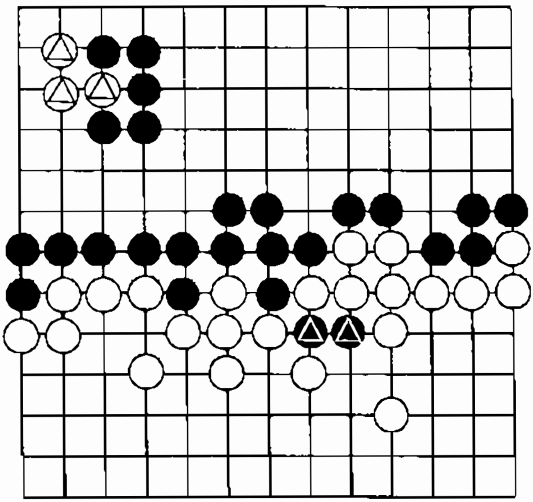
Hình vẽ dưới cho ta thấy một ván cờ đã đánh xong. Cả hai bên đều đã đưa tù binh ra khỏi bàn. Ta thấy rõ là vành đai của mỗi vùng đất nằm tách biệt nhau và không một bên nào xâm nhập được vào lãnh thổ của đối phương. Như ta thấy mỗi bên đều bắt được khá nhiều tù binh.



## XỬ LÝ NHỮNG QUÂN "CHẾT KỸ THUẬT"

Hình dưới là một thí dụ một ván cờ mà cả hai đấu thủ đều dàn quân vây bọc nhau trên diện rộng của bàn cờ. Trong trường hợp này, những quân bị bắt làm tù binh đã bị nhấc ra khỏi bàn cờ vào cuối ván. Còn lại 2 quân Đen và 3 quân Trắng là những quân bị "chết kỹ thuật" (đánh dấu bằng hình tam giác) trong vòng vây của quân bên kia.

Khi ván cờ đã chơi xong, cả hai công nhận việc "chết kỹ thuật" của quân mình. Như vậy, theo luật cờ Vây, mỗi một đấu thủ được phép nhấc các quân của đối phương ra.



## ĐẾM ĐẤT CHIẾM ĐƯỢC

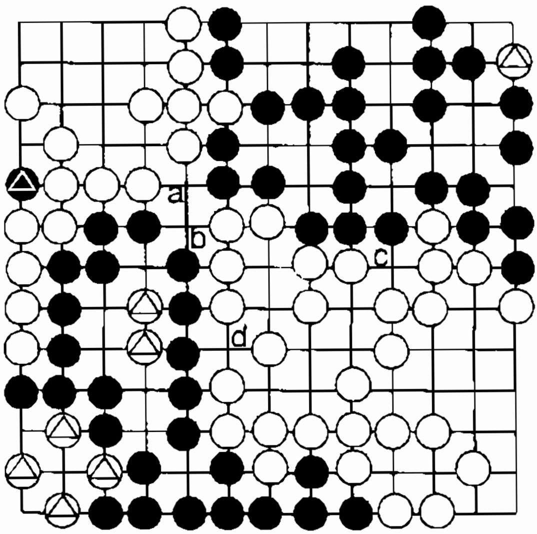
Hình dưới đây mô tả một ván cờ đã được kết thúc.

Các công việc được tiến hành để xác định thắng thua ván cờ được tiến hành từng bước như sau :

Các điểm a, b, c, và d không nằm trong lãnh thổ của bên nào cả (không bị một bên nào vây bọc) và cũng không bên nào mở rộng được lãnh thổ của mình bằng cách sử dụng các điểm này. Bao quanh các điểm này vừa có quân Trắng vừa có quân Đen. Những điểm như thế gọi là "dame" hay là điểm trung tính (neutral). Các bên sẽ chia nhau điền quân vào các điểm này (vì không ảnh hưởng gì tới việc đếm đất cuối ván)

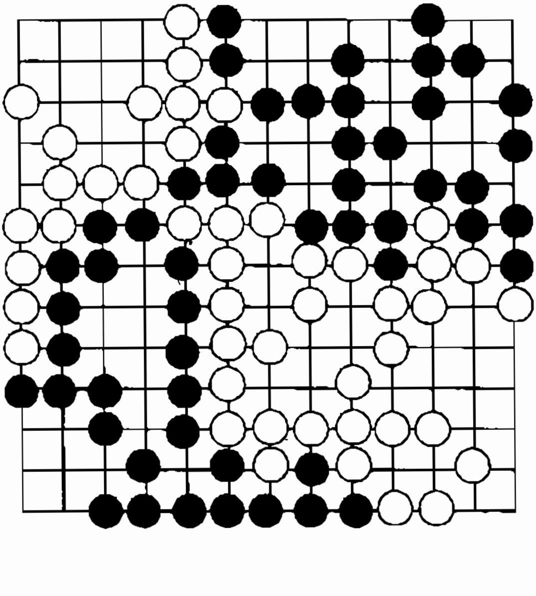
Đen sẽ đặt quân ở a và c, còn Trắng đi quân ở b và d.

Bước tiếp theo là nhấc tất cả các quân "chết kỹ thuật" (có hình tam giác) ra khỏi bàn cờ và cộng chúng vào số tù binh đã bị bắt trong quá trình chơi.



Sau khi đã hoàn tất việc điền vào các điểm trung tính và nhấc ra các quân "chết kỹ thuật", ta có hình dưới đây.

Ván này Đen bắt được 20 tù binh, còn Trắng bắt được 13 tù binh (kể cả số do chết kỹ thuật được nhấc ra cuối ván).



## ĐIỀN QUÂN BỊ BẮT VÀO TRONG CÁC LÃNH THỔ CỦA NHAU

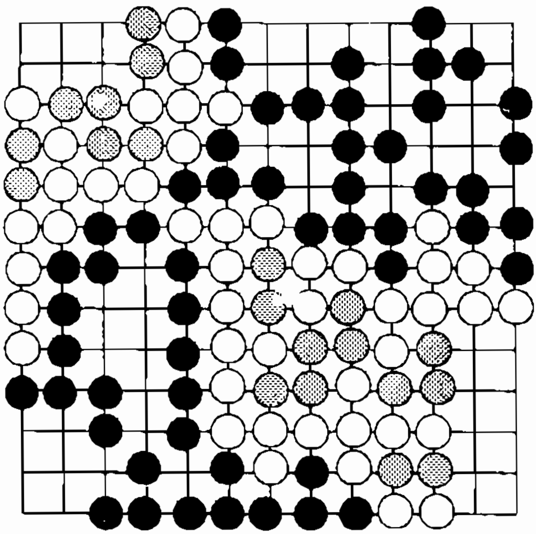
Mỗi đấu thủ đặt vào bên trong lãnh thổ của đối phương các tù binh mình đã bắt được.

Hình dưới là các tù binh của bên Đen (màu Trắng) gồm 20 quân đã được điền vào vùng đất của bên Trắng và được sắp xếp lại thành các hình chữ nhật sao cho dễ đếm

. Bằng cách đó lãnh thổ Trắng ở góc dưới bên phải sẽ trở thành một hình chữ nhật có diện tích 2x5 =10 và diện tích phía trên là 2x3 =6 rất dễ đếm.

Tuy nhiên bạn cần phải cẩn thận khi chuyển đổi các quân trên đường vành đai.

Việc điền các tù binh của Trắng (màu đen) gồm 13 quân vào lãnh thổ của Đen cũng tiến hành tương tự. Sau đó sắp xếp lại.

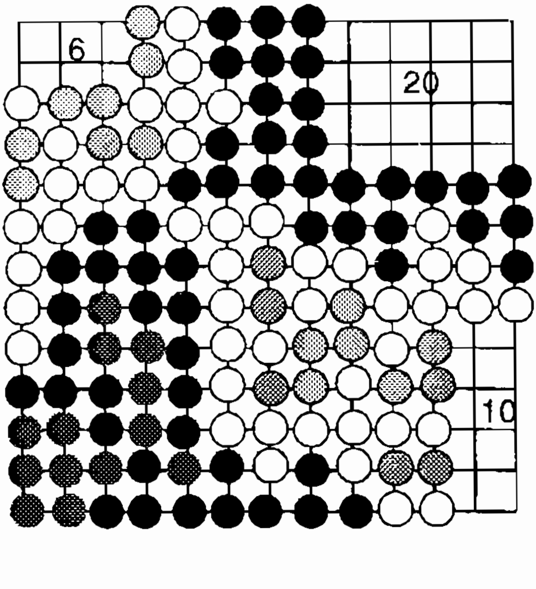


## ĐIỀN NỐT QUÂN VÀ XÁC ĐỊNH BÊN THẮNG CỜ

Hình dưới cho thấy hai bên đã điền xong tù binh và sắp xếp xong các vùng đất trống thành những khối chữ nhật.

Bây giờ thì ta có thể dễ dàng đếm số điểm lãnh thổ của mỗi bên. Trắng được 6+10 =16 và Đen được 20.

Kết cục, Đen hơn 4 điểm. Nếu chơi với bàn 19x19=361 giao điểm thì phải cộng thêm cho Trắng 5,5 điểm nữa, Trắng sẽ có 21,5 điêm và thắng cờ. Nhưng do ở đây chơi bàn 13x13 nên Đen hơn 4 điểm là đủ để thắng.



## PHẦN III

# CHƠI CÓ CHẤP

Với trình độ khác nhau thì người có trình độ cao hơn phải chấp người trình độ thấp hơn. Nói chung chấp 9 quân là tối đa. Tuy nhiên nếu xét thấy trình độ cách nhau quá xa thì cũng có thể chấp tới 25 quân. Bên được chấp là quân màu Đen. Các quân được chấp phải được đặt vào các sao. Bên chấp là bên Trắng được đi trước.

Trong cờ Vây trình độ người chơi cờ được chia ra hai loại : Kyu (cấp) và Dan (đẳng hay đoạn).

Cấp có từ 35 (chơi yếu) cho tới 1 (chơi khá)

Đẳng có từ 1 (chơi giỏi) cho tới 9 (chơi cực giỏi)

Trong đẳng có đẳng cho người chơi nghiệp dư và đẳng cho người chơi chuyên nghiệp. Khoảng cách giữa kỳ thủ chuyên nghiệp và kỳ thủ nghiệp dư khá xa. Theo cách đánh giá thông thường thì trình độ người 1 đẳng chuyên nghiệp ngang với trình độ người 7 đẳng nghiệp dư.

Đẳng 1 của kỳ thủ chuyên nghiệp được tính khoảng 2200 hệ số Elo. Mức độ hơn nhau giữa mỗi đẳng khoảng 100 Elo.

Ở các giải đấu chính thức nghiệp dư quốc tế, mỗi ván đấu kéo dài trong 3 giờ, mỗi đấu thủ được 1,5 giờ để chơi ván cờ. Ai vượt quá thời gian của mình sẽ bị xử thua. Trong khi thi đấu, nếu chưa kết thúc ván cờ mà một bên tự nguyện xin thua thì trọng tài ghi cho đối phương thắng cuộc. Những trường hợp hòa cờ chưa được đề cập ở sách này.

Tại các trận đấu chính thức có ghi biên bản, nhưng khác với cờ Tướng và cờ Vua, các đấu thủ cờ Vây không ghi mà trọng tài phải ghi. Ở các giải chuyên nghiệp, thậm chí các đấu thủ không phải bấm đồng hồ, mà trọng tài phải làm việc này.

## THUẬT NGỮ DÀNH CHO THI ĐẤU

*a)* **CHƠI KHÔNG CHẤP** (Đen luôn đi trước) gồm có:

**1- Tagai-sen**: các đấu thủ lần lượt thay nhau cầm quân Đen và Trắng sau mỗi ván.

**2- Sen-au-sen**: một đấu thủ được cầm quân Đen 2 lần trong 3 ván.

**3- Sen**: một đấu thủ luôn luôn cầm quân Đen.

*b)* **CHƠI CÓ CHẤP:**

**1- 2-stone handicap:** Chấp 2 quân (Đen được đặt sẵn trước 2 quân, bên Trắng luôn được đi trước).

**2- 3-stone handicap**: Chấp 3 quân (Bên Trắng luôn đi trước)...

***c) Chơi hỗn hợp:***

**1- Sen alternated with a 2-stone handicap**: Người cầm quân Đen chấp 2 quân...

### VỚI KIỂU CHƠI BÌNH THƯỜNG (KOMI)

Nếu chơi thông thường (komi) tức là chơi giữa hai người có trình độ ngang nhau và không có chấp trên một bàn cờ chuẩn có diện tích 19x19 = 361 giao điểm, khi kết thúc ván cờ đếm điểm nhằm xác định bên nào thắng, thì bên Trắng được cộng thêm 5,5 điểm. Bởi vì chơi thông thường Đen được đi trước được lợi thế hơn, nên phải bù cho Trắng 5,5 điểm, để cho công bằng. Ví dụ sau khi đếm điểm thực tế trên bàn cờ Đen được 45 điểm và Trăng được 40 điểm. Như thế Đen không thắng mà thua ván cờ này vì sau khi đếm trên bàn cờ xong, Trăng còn được cộng thêm 5,5 điểm nữa thành 45,5 điểm, nghĩa là nhiều hơn Trắng nửa điểm. Tuy nhiên khi đánh với các bàn nhỏ như 13x13 thì người ta không bù thêm nhiều như vậy.

Khi đánh có chấp (Trắng luôn đi trước) thì bên Đen sẽ được đặt trước 2 hay nhiều hơn các quân vào vị trí sao được quy ước như sau:

***Chấp 2 quân:*** Đặt 2 quân đen vào sao 1 và sao 2
***Chấp 3 quân:*** Đặt từ sao 1 đến sao 3
***Chấp 4 quân***: Đặt từ sao 1 đến sao 4
***Chấp 5 quân:*** Đặt từ sao 1 đến sao 4 và sao trung tâm
***Chấp 6 quân:*** Đặt từ sao 1 đến sao 6
***Chấp 7 quân:*** Đặt từ sao 1 đến sao 6 và sao trung tâm
***Chấp 8 quân***: Đặt từ sao 1 đến sao 8
***Chấp 9 quân:*** Đặt từ sao 1 đến sao 8 và sao trung tâm

**TRỌNG TÀI VÀ GHI CHÉP VÁN CỜ :**

Tại các giải đấu sẽ có những quy định cụ thể về trọng tài và ghi chép ván cờ. Tuy nhiên, đối với cờ Vây thì tại các giải đấu, các kỳ thủ không phải ghi chép biên bản ván cờ, mà việc này do trọng tài ghi. Như vậy mỗi bàn phải có một trọng tài. Trọng tài có một tờ giấy in hình bàn cờ và quân 2 màu bằng giấy mỏng. Khi đấu thủ nào đi xong, trọng tài sẽ dán quân màu của bên đó lên bàn cờ và ghi lên quân đó số thứ tự nước đi, cứ làm như thế cho tới hết ván. Ở những giải lớn, không đủ trọng tài, người ta chỉ ghi lại biên bản ở những bàn quan trọng. Ở cờ Vây việc tranh chấp rất ít, nếu có chỉ là hỏi cho rõ thêm điều luật và những trường hợp KO. Cũng vì cờ Vây mỗi bên chỉ có một loại quân duy nhất, quân không được dàn trận sẵn như cờ Tướng, hơn nữa mỗi ván đấu nghiêm chỉnh có thể kéo từ 8 tới 12 giờ nên không nhất thiết đòi hỏi sự có mặt của trọng tài. Việc ghi biên bản dựa vào tầm quan trọng của ván đấu hay bản thân kỳ thủ nào thích ghi thì tự ghi (chuẩn bị giấy kẻ hình bàn cờ, đi nước nào thì vẽ quân cờ, ghi số nước đó, có thể dùng bút màu để phân biệt 2 loại quân).

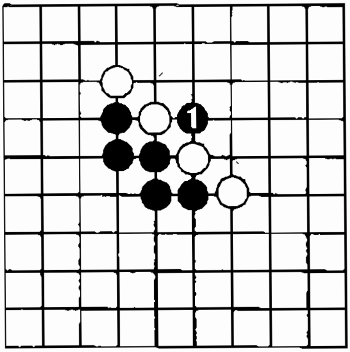
Phần đông những người chơi cờ Vây không sa vào những tranh chấp vụn vặt, lỗi về tác phong, đạo đức hầu như không xảy ra.

PHẦN IV

# MỘT VÀI KỸ THUẬT CHƠI VÀ VÁN CỜ MẪU CHO NGƯỜI MỚI HỌC

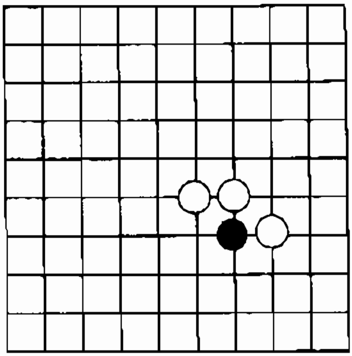
## 1- BẮT ĐÔI:

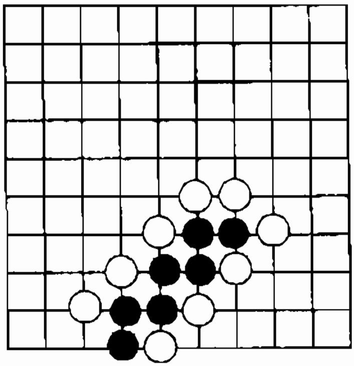
Là một nước làm cho hai đám quân đối phương mỗi đám chỉ còn một khí (xem hình vẽ).




## 2- DỒN ĐUỔI (TRƯỜNG QUÂN HAY VẶN ĐẦU DÊ):

Liên tiếp chẹn khí ở hai bên đường chạy của đối phương cho đến khi ăn được hết cả đám quân chạy của đối phương. Trường hợp dồn đuổi chỉ xảy ra khi một bên đi thì bên kia chỉ còn duy nhất một khí (xem hình) .

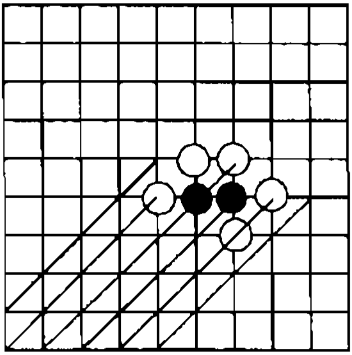




Nhìn vào hình vẽ ta thấy đến lượt Trắng đi thì Đen bắt đầu nối quân để mở đường thoát. Trắng từ hai bên đường chạy của Đen mà chặn. Nhưng Đen không thể chạy mãi được vì đã ra tới mép bàn cờ, hết đường và Trắng sẽ tóm gọn toàn bộ đám quân Đen.

Khi bị dồn đuổi biết không thể thoát được thì tốt nhất là chịu bỏ cho đối phương ăn một vài quân, rồi tìm cách chiếm đất vùng khác. Không nên cố chạy để mất cả đám quân lớn.

Để tránh bị dồn đuổi thì trên 6 đường chéo theo hướng tháo chạy, ta đặt một quân, gọi là quân phục binh. Sẽ xảy ra hai trường hợp: Nếu đối phương không chịu ăn quân ngay thì ta mới chạy mà không dính đòn nữa. Còn nếu đối phương ăn quân thì đến lượt đi ta được quyền chọn nước đi sao cho có lợi nhất, tức là đã tranh được tiên. Cách lấy hướng để đặt phục binh như sau (xem hình vẽ). Nhờ phục binh để cứu tình thế.

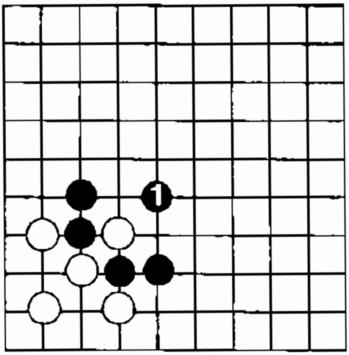


Giả sử 2 quân Đen bị dồn đuổi. Theo hướng đuổi ta tưởng tượng có hai đường chéo xuyên qua quân Đen gọi là 2 đường chéo trung tâm, dịch về hai bên, mỗi bên có thêm hai đường chéo nữa tạo thành 6 đường chéo. Trên diện tích 6 đường chéo đó ta có thể đặt quân phục binh.

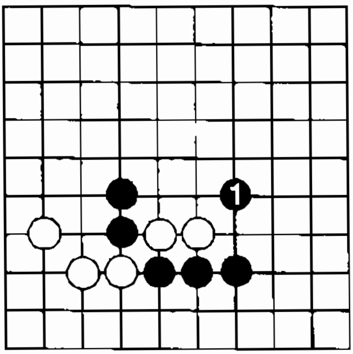
**3- GÔNG:**

Là một nước không trực tiếp chẹn khí mà chỉ nhằm chặn hướng chạy của quân đối phương đồng thời kết hợp với một số quân khác để ăn quân đối phương. Để thực hiện được

gông, các quân tạo thành gông phải nhiều khí hơn đối phương khi đối phương chạy quân. Sau đây là một vài ví dụ : Ở hình thứ nhất, Đen muốn bắt quân của Trắng, nhưng vì Trắng có phục binh nên Đen sẽ thực hiện đòn gông bằng quân số 1




*Hình thứ hai:* Đen muốn bắt hai quân Trắng thì Đen không thể dồn đuổi được vì Đen còn tới 3 khí nên chỉ có thể gông bằng quân số 1



**4- PHÁC:**

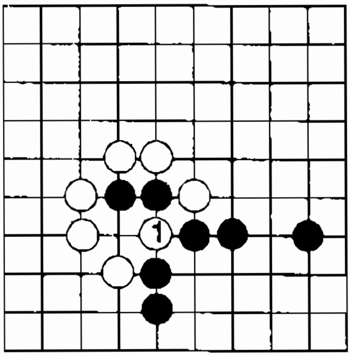
Là nước đặt thẳng quân vào vùng khống chế khí của đối phương nhằm một trong các mục đích sau:

- Ăn quân
- Chẹn bớt khí của đối phương
- Phá mắt

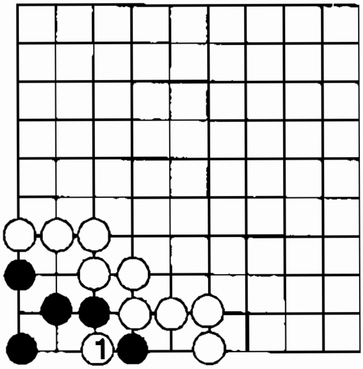
Lấy một số thí dụ:

***Hình vẽ thứ nhất:*** Nếu Trắng đặt quân vào chỗ khí còn lại của Đen thì sẽ bắt được 2 quân Đen.

Nếu tiếp theo Đen đi quân để ăn quân vừa rồi của Trắng, thì Trắng sẽ lại một lần nữa đặt quân vào vị trí của nước trước (số 1) để ăn cả 3 quân của Đen.

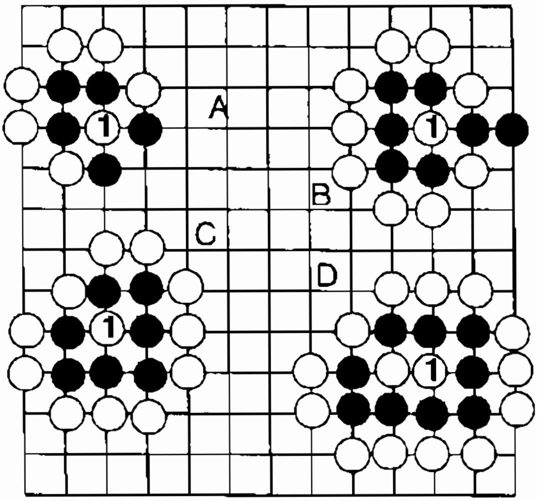



***Hình vẽ thứ hai:*** Trắng phác vào làm cho quân Đen trở thành mắt giả, toàn bộ quân Đen chết. Nếu Trắng chỉ đơn giản bắt quân ở thì Đen đi vào và sống đàng hoàng.




## BẮT TỪNG PHẦN VÀ BẮT CẢ KHỐI

***Hình A :*** Trắng đặt quân vào vị trí 1 sẽ bắt được 3 quân Đen.



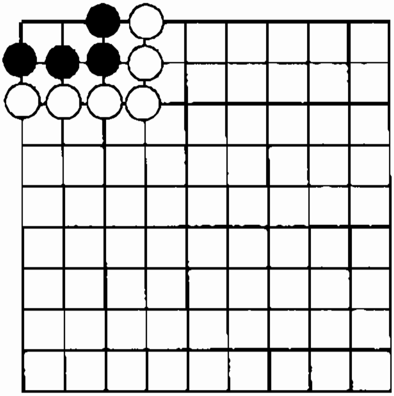
***Hình B :*** Trắng đặt vào vị trí 1 sẽ bắt được 5 quân Đen.

***Hình C*** : Cả 7 quân Đen được nối chắc với nhau, nhưng cả 7 bị Trắng vây kín. Bây giờ Trắng chỉ cần đi thêm ở vị trí 1 là sẽ bắt ngay lập tức cả 7 quân Đen, gọi là bắt cả khối.

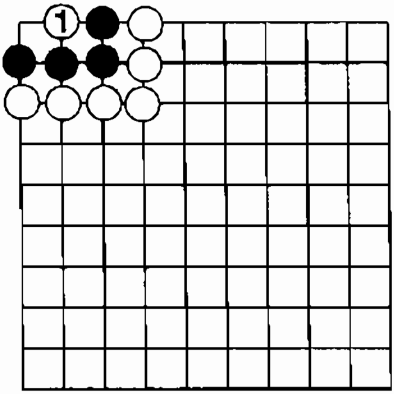
***Hình D :*** Trắng đi vào vị trí 1 và bắt cả khối quân Đen.

**TÌNH TRẠNG MỘT MẮT** (Mắt ở góc)

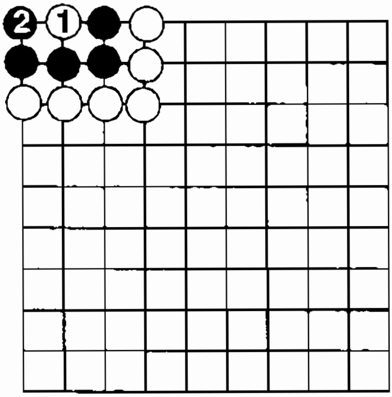
***Hình 1:*** Đen bị vây, bên trong còn một mắt.



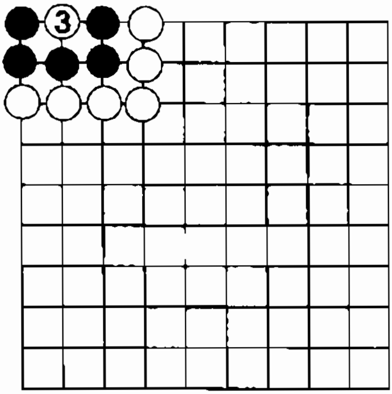
***Hình 2:*** Trắng đi vị trí 1 để chẹt Đen.



*Hình 3:* Đen đi vị trí 2 để bắt một quân Trắng.

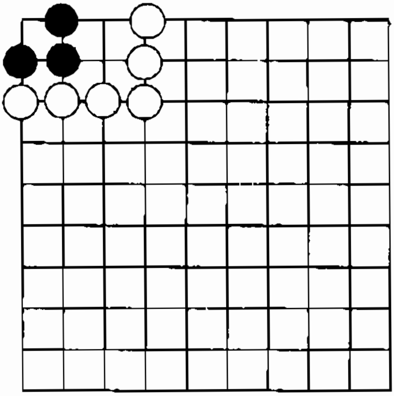



*Hình 4*: Trắng đi ngay vào vị trí 3 bắt lại cả khối Đen. Ở đây không phải trường hợp "ko" vì không phải bắt đi bắt lại vĩnh viễn.

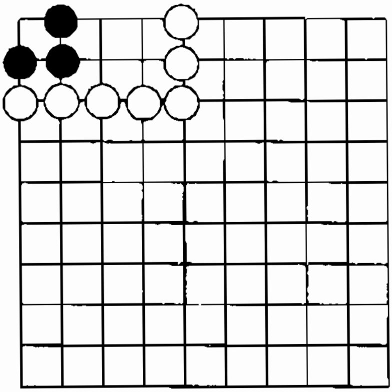



**CHẶN**

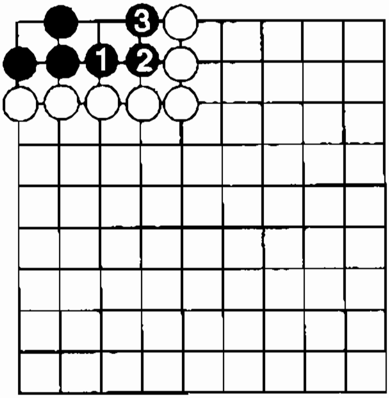
*Hình 1:* 3 quân Đen chỉ có một mắt. Dù có 2 giao điểm trông cũng không cứu được Đen.



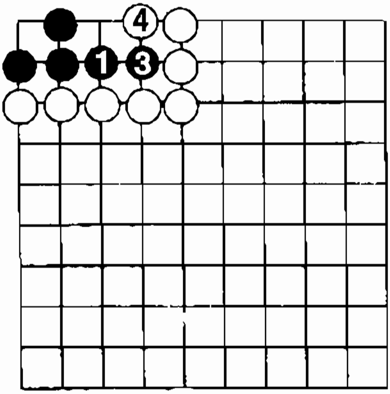
***Hình 2:*** Với một khoảng rộng hơn, liệu Đen có tạo thêm một mắt nữa không?



***Hình 3:*** Có thể được nếu Đen đi được liên tiếp 3 quân nữa ở các vị trí 1, 2, 3.



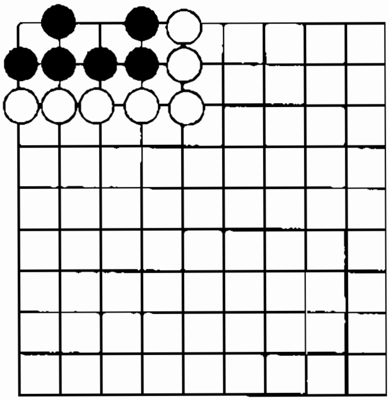

*Hình 4:* Nhưng thường thì Trắng chỉ bỏ qua cho Đen hai nước đầu, tới nước thứ ba, Trắng sẽ đi nước 4 và sẽ bắt cả khối Đen ở ngay nước sau.



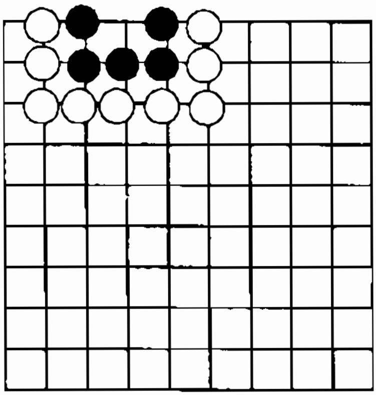

**MẮT VÀ ĐẤT**

Ta nói tới mối liên hệ giữa đất và các mắt.

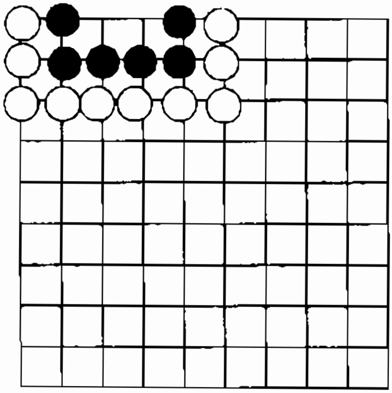
***Hình thứ nhất*:** Trắng không thể đi quân vào cả a lẫn b để bắt nhóm quân Đen được. Như vậy Đen chiếm được vùng đất gồm 2 điểm.



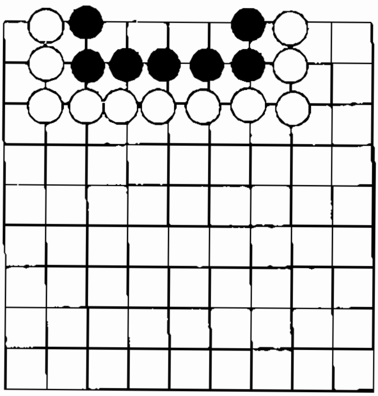
***Hình thứ hai:*** Không có một vùng đất nào chỉ chứa có một điểm vì một đám quân như thế bị coi như quân chết.



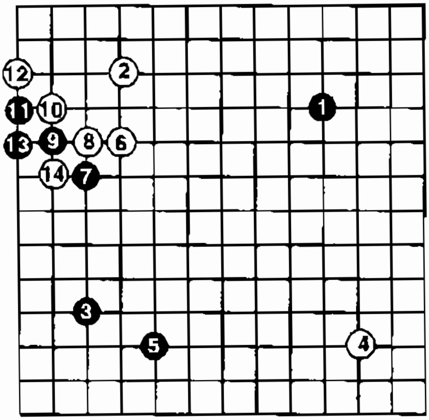
***Hình thứ ba***: Một đám quân Đen như thế này cũng coi như quân chết bởi vì nó không thể tạo được ra một vùng lãnh thổ có 2 điểm.



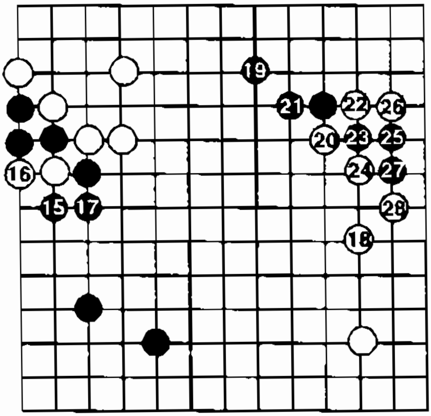
*Hình thứ tư*: Bạn nghĩ như thế nào về đám quân Đen, sống hay chết đây ? Việc này tùy thuộc bên nào đi trước và đi vào vị trí nào.



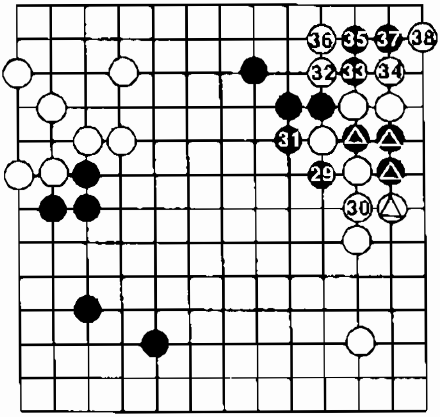
# DIỄN BIẾN MỘT VÁN CỜ MẪU



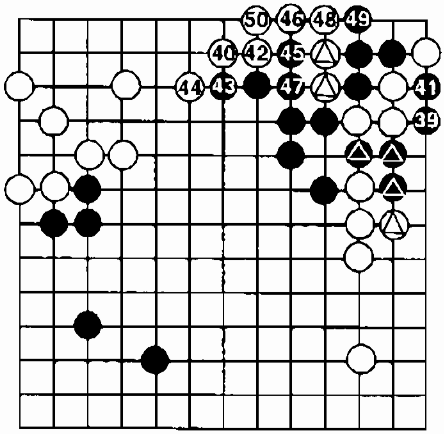
6 nước đầu hai bên dàn quân. Hai nước 7 và 9 Đen chuẩn bị vây đất ở góc cao bên trái. Trắng dùng nước 8 và 10 để ngăn chặn ý đồ này của Đen. Đen đi 11 để nối liền với 7 và 9, thế nhưng bị Trắng đi 12 và sau đó là 14 đẩy đám quân Đen gồm 9, 11, 13 hết đường thoát



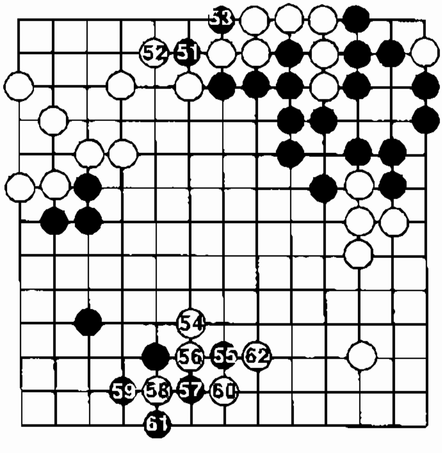
Sau khi đi 15, Đen bị mất 3 quân, nước 17 chỉ nhằm chống đỡ . Trắng chuyển sang phải. Từ 18 tới 21 là những nước khởi động. Khi Đen đi 23, lập tức Trắng tìm cách bao vây bằng 22, 24, 26, 28. Nước 28 là sai lầm của Trắng vì Đen đi 29 vây bắt lại quân Trắng (hình trang trước) Trắng đi 32 nhằm giành góc trên. Đen bèn đi nước cắt 33 rất hay. Trắng cố sức đi 34, 36, 38, tao nên cuộc chiến ác liệt ở vùng này (hình dưới)



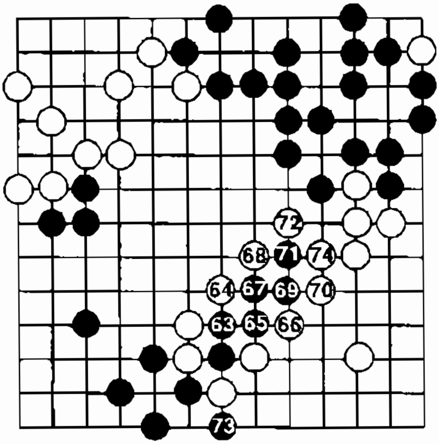

Trăng bị rơi vào sự vây kep của Đen. Sau một số nước đi tiếp Trắng phải đi nước 48 nhằm chống lại nước 47 của Đen và sau đó là nước 50 chống lại 49 thế nhưng Trắng không thành công vì tất cả các quân Trắng ở đây đã bị Đen vây kep chặt không còn đường thoát. Thiệt hại của Trắng ở đây khá lớn, nhất là khi Đen đi nước 53 bắt gọn toàn bộ đám quân Trắng ở đây. Các bạn thử chơi lại những nước này và phân tích những ý đồ của cả hai bên. Sự tính toán không kỹ càng có thể đem lại những thua thiệt lớn (hình trang bên)



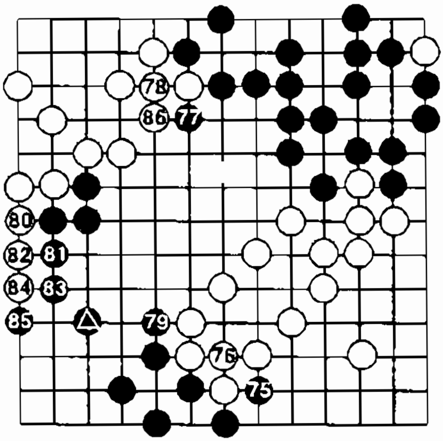

Từ nước 54 hai bên chuyển sang khu vực phía dưới. Quân Trắng 58 bị bắt khi Đen đi 59, nhưng nhờ 60 và 62, Trắng đã chet được Đen 55.



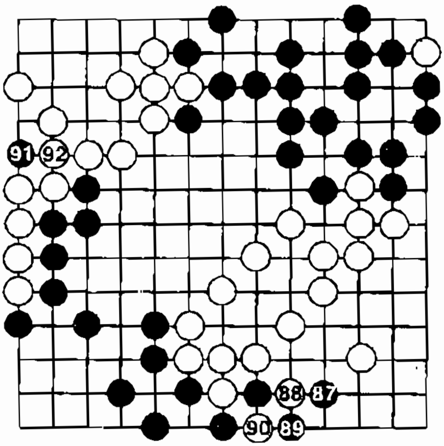
Từ nước 63 đến 74 là cuộc dồn đuổi của Trắng đối với đám quân Đen, dù Đen đã cố nối quân để chạy, nhưng rốt cuộc không thoát. Đen bị mất khá nhiều quân do đòn này.



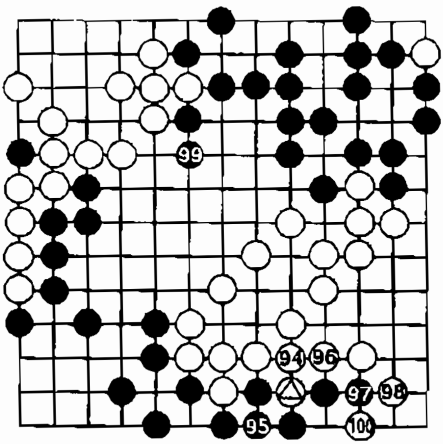

Từ 75 đến 86 cho thấy Đen chuyển hướng sang cạnh bên trái. Tại đây Đen tìm cách vừa vây quân trắng vừa chiếm góc dưới.



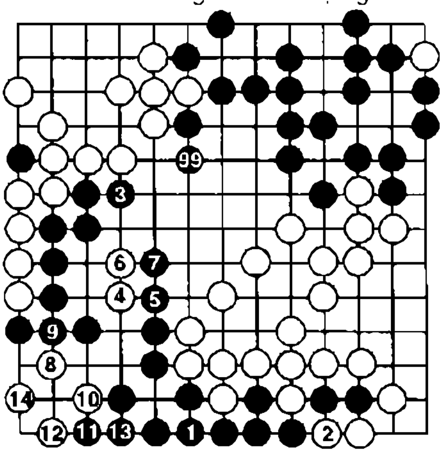
Từ nước 87 đến 93. chiến sự được chuyển xuống dưới nhằm bắt những quân lẻ.



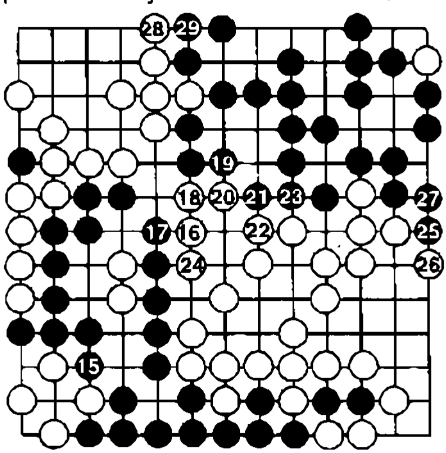

Từ nước 94 đến 100 là cuộc tranh giành vùng góc phải phía dưới. Tại đây đã xảy ra trường hợp ko. Trắng giành quyền chủ động.



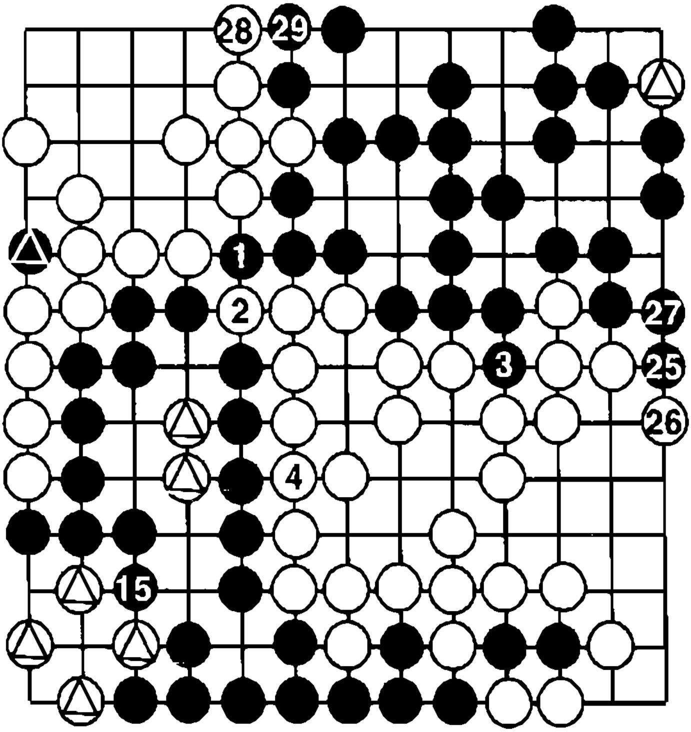
Từ nước 110 đến 114 Trắng chiếm được góc trái phía dưới.




Từ nước 115 đến 129 : Đen đi nước 115 nhằm bắt một quân trắng ở góc, tuy nhiên trắng vẫn tồn tại trong vòng vây của Đen. Sau đó thì ván cờ bước vào tàn cục. Hai bên tranhthủ đi quân vào những chỗ trống giữa bàn cờ để mở rộng thêm lãnh thổ chút ít rồi kết thúc ván cờ. Việc đếm quân và xác định ai thắng ván cờ này đã được mô tả ở phần về xử lý khi kết thúc ván cờ.



Bạn bắt đầu làm các thủ tục kết thúc ván cờ tại đây như nhấc các quân "chết kỹ thuật" (có hình tam giác) ra khỏi bàn cờ, đặt quân vào các điểm trung tính (có đánh số), điền các tù binh vào đất đối phương, sắp xếp lại các quân và đếm các vùng đất của mỗi bên lại để tính điểm... nhằm xác định thắng thua.




**HẾT**

*Các bạn thân mến,*

*Quyển sách HƯỚNG DẪN CHƠI CỜ VÂY này kết thúc ở đây vì nó đã làm xong công việc được gọi là nhập môn, tức là khai phá những bước đầu tiên cho một môn cờ*

*Các bạn cần sách này hay có những ý kiến góp ý và những yêu cầu khác xin vui lòng gửi thư về địa chỉ :*

Toà soạn Tạp chí Người Chơi Cờ
Nhà E7 phòng 406 Tập thể Thành Công, Hà Nội
Hay điện thoại : (04) 8357946

*Sắp tới Tạp chí sẽ có phụ bản về bài tập Cờ Vây.*

*Tạp chí Người Chơi Cờ, xuất bản hàng tháng, là tạp chí duy nhất chuyên môn dành cho các bạn chơi cờ Tướng, cờ Vua, cờ Vây ở mọi trình độ. Các bạn hãy tìm đọc và đặt mua tại địa chỉ trên hay tại các Bưu điện trên toàn quốc. Giá Tạp chí là 5.000 đồng một quyển.*

**HƯỚNG DẪN CHƠI CỜ VÂY**

Phụ bản Tạp chí NGƯỜI CHƠI CỜ

Giấy phép xuất bản số 209/BC - GPXB - Bộ VHTT

# CÙNG BẠN ĐỌC

Để giúp các bạn chơi cờ học chơi một cách nhanh chóng và có hệ thống, Tạp chí NGƯỜI CHƠI CỜ thuộc Liên đoàn cờ Việt Nam lần lượt xuất bản các phụ bản về cờ.

Quyển này giúp các bạn bước đầu học chơi cờ Vây. Tiếp theo là những phụ bản về bài tập cờ Vây.

Tạp chí NGƯỜI CHƠI CỜ là tạp chí về cờ duy nhất hiện nay dành cho các bạn yêu thích các loại cờ Tướng, cờ Vua, cờ Vây... xuất bản hàng tháng. Tạp chí cung cấp những tin tức mới nhất về cờ trong nước và thế giới, cung cấp các kiến thức chuyên môn về cờ ở các trình độ, các dạng cờ thế, đố cờ... Mời các bạn đặt mua tại tòa soạn hay bưu điện. Giá mỗi số là 5.000 đồng.

Các bạn chơi cờ cần các loại sách cờ : cờ Vây, cờ Tướng, cờ Vua, các loại chương trình chạy trên máy vi tính của các loại cờ trên xin liên hệ với :

Toà soạn Tạp chí NGƯỜI CHƠI CỜ
Nhà E7, phòng 406, Tập thể Thành Công,
Hà Nội
Điện thoại : (04) 8357946

hướng dẫn chơi cờ vây
1 001053 003993
6.000 VND

Giá : 6.000 đồng